№2 (149) 2010

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

WWW.IGROMANIA.RU

ВЕСЬ ТИРАЖ С 2 DVD + НАКЛЕЙКИ ПОСТЕР

В РАЗРАБОТКЕ

ALIENS VS. PREDATOR

COMMAND & CONQUER 4 TIBERIAN TWILIGHT

NAPOLEON TOTAL WAR

AMNESIA THE DARK DESCENT

ВЕРДИКТ

RUNAWAY A TWIST OF FATE

MASS EFFECT 2

COLIN MCRAE DIRT 2

ZOMBIE DRIVER

ВИДЕОМАНИЯ

ОГРОМНЫЙ ВИДЕООБЗОР **MASS EFFECT 2**

BATMAN ARKHAM ASYLUM 2 ПЕРВЫЕ КАДРЫ

SPLINTER CELL CONVICTION ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

ЛУЧШИЕ ИГРЫ '09

MEDAL OF HONOR™

Логан Лерман Пирс Броснан Ума Турман Стив Куган Шон Бин
Реклама
ПЕРСИ ДЖЕКСОН
И ПОХИТИТЕЛЬ МОЛНИЙ
1492
В КИНО С 11 ФЕВРАЛЯ

ИГРОМАНИЯ

02 (149) ФЕВРАЛЬ 2010

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ИТОГИ

Вы недовольны итогами «Лучших игр 2009» по версии «Игромании»? Вас не устроили итоги читательского голосования на сайте? Считаете, что результаты сильно искажены в сторону PC-игр, а консольные хиты незаслуженно забыты?

Если так, то в братском издании «Игромания Лайт» (которая хоть и делается теми же людьми, но по содержанию уже почти совсем не похожа на большую версию журнала) были подведены свои собственные итоги, названы лучшие игры для всех современных платформ — PC, Xbox 360, PS3, Wii — и даже определен топ-3 лучших игр для портативных DS и PSP. Ищите знакомый номер!

Привет!

Друзья! Я, вы, да и вообще все люди доброй воли в этом мире должны искренне презирать всевозможные рейтинги, топы и конкурсы на звание лучшего кого-нибудь. Хотя нет, «презирать» — слишком сильное слово; к рейтингам всевозможных «Лучших игр», как и к любым другим бессмысленным прямым арифметическим прогрессиям, нужно относиться с юмором. Это всего лишь отличный повод вспомнить о лучших играх прошедшего — уж точно небедного на хитовые релизы 2009-го.

Итак, на *стр. 56* начинается наш ежегодный праздник с раздачей слонов и званий народных артистов. В сегодняшней программе как обычно — лучшие игры, жанровые топы, звание «Игры года», ежегодный «Развал сараев», основные события уходящего года и многое-многое другое. Не пропустите, в следующий раз такое — только через 12 месяцев.

Как мы и обещали, в этом месяце у нас очередная премьера планетарного масштаба. На этот раз для крупного ответа Modern Warfare 2 компании Electronic Arts пришлось ни много ни мало перезапустить Medal of Honor (*стр. 24*), который теперь не про фашистов, Нормандию и рядового Райана, а про Афганистан, талибов и ночные операции в пустыне. Выглядит пока это как и все игры EA за год до выхода — подозрительно многообещающе.

Что касается релизов, то главным событием первого месяца нового года торжественно объявляется выход Mass Effect 2 (*стр. 82*). После великолепного Dragon Age мы было испугались, что две эпические RPG от BioWare с разницей в полгода — это уже перебор. Оказалось, ничего подобного: со времен выхода первой части ни одна другая ролевая игра — даже проекты от BioWare — не переплюнула Mass Effect по части режиссуры, уникальной, «живой» системы диалогов и проработки характеров и персонажей. А еще Mass Effect — это единственная на сегодня уникальная «фантастическая» вселенная в наших краях, все остальные sci-fi-сеттинги в современных играх все как один пришли из кино, книг или инфернальных аниме-сериалов.

Наконец, для закрытия животрепещущих вопросов — наше исследование на вечную тему «другой игромании». Что стоит на опасном пересечении между полулегальными азартными играми в интернете и тем, ради чего мы, собственно, тут с вами и собрались, — играми нормальными, — читайте на *стр. 170*. И в качестве позитивной ноты небольшой тизер на следующий номер: первый весенний номер «Игромании» в этом году мы будем снова справлять грандиозной премьерой. В программе ожидаются высокие технологии, геймплейные инновации и сверхпроизводительная графика, оправдывающая существование видеокарт по 500 долларов, — в общем, все как мы любим.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании» Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор Алексей Макаренков
Редактор игрового раздела Олег Ставицкий
Редакторы Александр Милованов, Максим Еремеев, Георгий Курган, Алексей Моисеев

Железный цех Алена Ермилова, Дмитрий Колганов

Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель верстки*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*; Вадим Лунев, *дизайнер*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*

Корректура Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

Ассистенты издателя Надежда Недова

WWW.IGROMANIA.RU

wap.igromania.ru
Главный редактор Андрей Александров
Редактор Алексей Дмитриев
Верстка и программирование Денис Валеев, Ирина Сидорова, Эдуард Клишин, Анна Клишина, Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1
Тел./факс (495) 231 2368
Менеджеры Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел. (495) 231 2365
Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Publisher and Editor in Chief Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
Advertising and Marketing Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

© «Игромания», 1997-2010 © Igromania, 1997-2010

Тираж 181 000 Circulation 181 000

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже со 2 марта!
«Игроманию Лайт» №19 — с 9 февраля
«Игроманию Лайт» №20 — с 24 февраля

СОДЕРЖАНИЕ №2 (149) 2010

Medal of Honor Легендарная серия вступает в открытую конфронтацию с Call of Duty: Modern Warfare

Aliens vs. Predator Нет на свете зверей страшнее, чем пехотинец, Чужой и Хищник

8-23 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН
8 Новостной меридиан
22 Даты выхода игр

24-27 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
24 Medal of Honor

28-55 R&S: В РАЗРАБОТКЕ
28 *Рейтинговая система рубрики R&S*
29 True Crime
30 Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising
31 Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned
32 Star Wars: The Force Unleashed 2
34 Prince of Persia: The Forgotten Sands
36 Aliens vs. Predator
38 Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
42 Napoleon: Total War
44 Hellion: Mystery of the Inquisition
48 Amnesia: The Dark Descent
52 Encore!
54 Red Orchestra: Heroes of Stalingrad

56-79 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
56 Итоги года
57 Инди года
58 Квест года
59 Рейсинг года
60 RPG года
61 Стратегия года
62 Экшен года
63 Шутер года
64 Игра года
66 B-movie года * Кооператив года
67 Паркур года * Развал сараев года
68 Разочарование года * Флэшпойнт года
69 Мордобой года * SimCity года
70 Анти-игра * Игра по фильму
71 Казуальная игра года * Соционика года
72 Анти-MMORPG года* Файтинг года
74 События года
76 Расписание праздника
78 Их нравы

.:i:. **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight** Кто же такой на самом деле Кейн?

80-118 R&S: ВЕРДИКТ

Мини-рецензии

80 Слово редактора * Tales of Monkey Island Chapter 5 — Rise of the Pirate God

81 Звезды — холодные игрушки * Strength & Honour 2

Полные рецензии

82 Mass Effect 2

86 The Saboteur

90 Colin McRae DiRT 2

94 Runaway: A Twist of Fate

98 Zombie Driver

102 Предтечи

106 Крылатые хищники

.:i:. Лучшие, худшие и просто необычные игры 2009 года

Алфавитный список игр в номере

Alan Wake ... 76
Aliens vs Predator ... 14, 22, 23, 36, 120
All Points Bulletin ... 22
Alpha Polaris ... 11
Alpha Protocol ... 22
Altitude ... 112
America's Army ... 18
Amnesia: The Dark Descent ... 48
Anno 1404 ... 61
Anno 1404: Venice ... 22
ArmA 2 ... 68
Armored Front ... 15
Assassin's Creed 2 ... 14, 22, 120
Astronaut: Mars, Moon and Beyond ... 18
Batman: Arkham Asylum ... 15, 23, 62, 65
Battlefield 1943 ... 22
Battlefield: Bad Company 2 ... 19, 22, 24
BioShock 2 ... 22, 76
Blur ... 22
Borderlands ... 13, 19, 66, 120
Braid ... 57
Brink ... 22
Bulletstorm ... 9
Burnout Paradise ... 13, 59
Call of Duty: Modern Warfare 2 ... 13, 15, 16, 25, 63, 64
Champions Online ... 72
Cities XL ... 69
Colin McRae DiRT 2 ... 59, 90
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight ... 22, 38, 76
Crayon Physics Deluxe ... 57
CrimeCraft ... 20
Crysis ... 13
Dante's Inferno ... 19, 20
Dark Fall: Lost Souls ... 110
Dark Void ... 22
Dark Void: Zero ... 11
Darksiders ... 13, 18
Dead Space 2 ... 18, 120
Dead to Rights: Retribution ... 22
Demon's Souls ... 20
Deus Ex 3 ... 77
Divinity 2: Ego Draconis ... 60
Doom ... 9
Downfall: История в стиле хоррор ... 120
Dragon Age: Origins — Awakening ... 22, 60, 64
Dragon Age: Начало — Пробуждение ... 120
Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited ... 188
Empire: Total War ... 61
Encore! ... 52
F.E.A.R. 2: Project Origin ... 15
F.E.A.R. 3 ... 15
Fallout 3 ... 8, 17
FIFA 10 ... 16
FIFA World Cup 2010 ... 19
Final Fantasy XIV ... 20
Fly For Fun ... 120
German Truck Simulator ... 22, 120
Ghost Recon: Future Soldier ... 21
Ghost Whisperer ... 120
God of War 3 ... 20

СОДЕРЖАНИЕ №2 (149) 2010

Mass Effect 2 Шепард и его команда тоже делают это...

108 James Cameron's Avatar: The Game
110 Dark Fall: Lost Souls
112 Altitude
114 Империя: Смутное время
116 S.H.M.U.P.
117 Saira
118 Greed: Black Border

120 ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
120 Пила * Король Артур * Даты выхода локализаций и отечественных проектов

122-123 ИГРА МЕСЯЦА
122 Итоги голосования за период с 1 декабря 2009 по 9 января 2010 года
123 «Игромания» рекомендует

124-127 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ
124 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

128-169 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
128 Железные новости
130 Технологии года
140 Железные новинки
148 Новая линейка. Игровые мышки Razer
Тесты
153 Видеокарта Sapphire Radeon HD 5970
154 3D-ноутбук Acer Aspire 5738DG
156 Лучшие MP-3 плееры
161 МФУ Epson Stylus Photo TX710W
162 NVIDIA PhysX на конфигурации SLI Multi-Card
165 Медиаплеер Apacer AL460
166 Разумный компьютер за разумные деньги
168 Горячая линия: железо

170-178 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
170 История азартных видеоигр
176 Кино: Аватар

180-181 ИГРОСТРОЙ

Colin McRae DiRT 2 Грязи много не бывает

Алфавитный список игр в номере

Greed Corp. 22
Greed: Black Border 118
GTA 4 25
GTA 4: The Ballad of Gay Tony 19
GTA: San Andreas 16
Guitar Hero 22
Hammerfight 120
Heavy Rain 20
Hellion: Mystery of the Inquisition 44
House M.D. 22, 120
James Cameron's Avatar: The Game 108
Jumpgate Evolution 22
Just Cause 2 22
Kane & Lynch 2: Dog Days 21, 120
Kings' Crusade. Львиное Сердце 120
Left 4 Dead 2 . . . . . 13, 63
LittleBigPlanet 13
Machinarium 58
Mafia 2 . . . . . 19, 20, 22, 76
Majesty 2 61
Mass Effect 2 . . . . . 15, 16, 19, 20, 22, 82, 120
Max Payne 3 76
Medal of Honor 24, 120
Mercs Inc 120
Mirror's Edge 8, 9, 67
Mirror's Edge 2 8
Mount & Blade. Огнем и мечом 120
Murder, She Wrote 120
Napoleon: Total War 22, 42, 77
NBA 2K10 19
NBA Jam 15
Need for Speed: Shift 59
NHL 10 17
Osmos 57
Painkiller 9
Pets vs. Monsters 12
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned 31
Pixel Force: Left 4 Dead 25
Plants vs. Zombies 71
Police: Безбашенное правосудие 120
Portal 8
Prince of Persia 13
Prince of Persia: The Forgotten Sands 34
Prison Break: The Conspiracy 22
Project Hades 15
Prototype 62
Rage 10
Red Dead Redemption 22, 23, 120
Red Faction: Guerilla 67
Red Orchestra: Heroes of Stalingrad 54
Resident Evil 5 62
Risen 60
Rogue Warrior 120
Runaway: A Twist of Fate 58, 94
S.H.M.U.P. 116
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 63
Saira 117
Section 8 120
Serious Sam 3 17
Serious Sam HD: The First Encounter 17

130 Лучшее железо и технологии последнего года

182-195 ИГРА В ОНЛАЙНЕ
182 Новости онлайновых игр
Ждем
184 Star Trek Online
Играем
188 Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited
192 Silkroad Online
194 Интересное в Сети

196-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» КАЛЕНДАРЬ
199 Dead Space 2
200 Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

202-203 КОДЕКС
202 Стандартные коды
203 Читательские пасхалки * Читательские хинты

204-206 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
204 Тест № 2. Февраль
203 Сканворд № 2. Февраль * Фотографическая память № 2. Февраль * Подведение итогов за №12/2009

208 GAME OVER?
208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Saboteur
Mass Effect 2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Avatar
Runaway: A Twist of Fate
Dead Space 2
Napoleon: Total War

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
2-я Двадцатый Век Фокс СНГ
3-я EXPLAY
4-я Universal Pictures International (Россия)

В номере:

Antec	21
Electronic Arts	73, 179
MSI	159
Razer	121
Ritmix	101
Soft Club	33, 35, 97, 119
Speed-link	153
ТехноМир	151, 191, 193, 207

Алфавитный список игр в номере

Serious Sam: The Second Encounter 17
Silent Hill: Homecoming 68
Silent Hunter 5 22
Silkroad Online 192
Singularity 22
Splinter Cell: Conviction 76
Split/Second 11, 22, 77
Star Trek Online 17, 184
Star Wars: The Force Unleashed 2 32
Star Wars: The Old Republic 77
StarCraft 2: Wings of Liberty 22, 77
Stranglehold 9
Street Fighter 4 72
Strength & Honour 2 81
Super Mario Bros. 13
Tales of Monkey Island 58
Tales of Monkey Island Chapter 5 — Rise of the Pirate God 80
The Legend of Vraz 13
The Lost Cases of Sherlock Holmes. vol. 2 120
The Oddbox 22
The Path 70
The Saboteur 20
The Saboteur 86
The Settlers 7: Paths to a Kingdom 22
The Sims 3 71
The Sims Online 25
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 22
Toy Soldiers 15
Transformers: War for Cybertron 10
True Crime 16, 29
True Crime: Streets of LA 16
Two Worlds 2 22
Vancouver 2010 22
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising 22, 30, 120
Wolfenstein 66
World of Tanks 22
World of Warcarft 9, 12, 21
X-Men Origins: Wolverine 70
Zeno Clash 69
Zombie Driver 98, 120
Звезды — холодные игрушки 81
Зомбилэнд 120
Империя: Смутное время 114, 120
Король Артур 120
Крылатые хищники 106
Ледниковый патруль 120
Метро 2033 .....22, 77
Мистические истории. Машина времени 120
Мистические истории. Тайны Ватикана 120
Нэнси Дрю. Дело №1: Свет! Камера! Загадка! 120
Ост-Индская компания. Золотое издание 120
Пила 120
Предтечи 102
Святые и грешники: Боулинг 120
Смертоносные подземелья 120
Танчики 120
Черная молния 22

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Большой рассказ о **Mass Effect 2**

ВИДЕОНОВОСТИ

Индустриальные

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

Игровые

Batman: Arkham Asylum 2
Crackdown 2
Dante's Inferno
Halo: Reach
Kane & Lynch 2: Dog Days
Mass Effect 2
Medal of Honor
Prince of Persia: The Forgotten Sands
Spec Ops: The Line
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
Split/Second
Star Wars: The Force Unleashed 2
Transformers: War for Cybertron
True Crime

SPECIAL

Репортажи

Bayonetta — «Откровения Байонетты», часть третья
Command & Conquer 4: Tiberuim Twilight — демонстрация миссии «Транспорт подбит» с комментариями одного из ведущих дизайнеров игры
Dante's Inferno — круги Ада. Круг седьмой: «Насилие»
Dead to Rights: Retribution — дневники разработчиков о создании персонажей игры
Mass Effect 2 — демонстрация классов персонажей: инженер, страж и адепт
Napoleon: Total War — подробности сюжета игры
Red Dead Redemption — об игровом процессе
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction — дневники разработчиков. Часть третья: заговор

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Dark Void
Battlefield: Bad Company 2
Resonance of Fate
Darksiders
BioShock 2
Mass Effect 2

PS3

Heavy Rain
Gran Turismo 5

PC

Lionheart: Kings' Crusade
Amnesia: The Dark Descent
LittleBigPlanet (PSP)
MX vs. ATV: Reflex
New Super Mario Bros. Wii
Serious Sam HD
Silent Hill: Shattered Memories
Zombie Driver

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Большой рассказ о Mass Effect 2
История вселенной Halo. Часть 3
Репортаж со S.T.A.L.K.E.R.-Fest 2009

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Altitude

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Игровые Деды Морозы***Mass*** — Все, что вы хотели знать о Mass Effect 2, но боялись спросить

Первые кадры из **Batman: Arkham Asylum 2**

DVD-МАНИЯ

DVD-мания

«DVD-мания» — дисковое приложение к журналу, содержащее все самые интересные демоверсии, моды, софт и бесплатные игры, которые вышли за последний месяц.

Демоверсия **«Крылатые хищники»**

ДЕМОВЕРСИЯ
«Крылатые хищники»

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Темы DVD
Half-Life 2 — Kreedz Climbing
Unreal Tournament 3 — Crucible
«Космические рейнджеры 2: Революция»
«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» — Death Zone
«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» — Проект 158

Подборки
Dragon Age: Origins
Drakensang: The Dark Eye
Fallout 3
Left 4 Dead 2
Torchlight

ИНТЕРЕСНОСТИ
Counter-Strike 2D
rFactor Lexus
Pixel Force: Left 4 Dead
Warzone 2100

ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ
Веселый могильщик
Миллион

ОНЛАЙН-ИГРА
Silkroad Online
Magic

ПАТЧИ
Divinity 2: Ego Draconis (английская версия)
King's Bounty: Принцесса в доспехах — «Мешок подарков» (русская версия)
Pro Evolution Soccer 2010 (английская версия)
The Saboteur (английская версия)

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Лучший софт за истекший месяц
Игроманский стандарт
Драйверы для видеокарт

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП
Демосцены
Скины для Winamp
Скины для Steam
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows
Темы для Windows
Загрузочные экраны для Windows
Иконки для Windows

КОДЕКС

Читерские программы
CheMax
ArtMoney
Trainer Creation Kit
Dragon Unpacker

Сохранения (PC)
Colin McRae DiRT 2
Fort Zombie
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues
Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes
Star Wars: The Force Unleashed
The Saboteur
Zombilution

Сохранения (PS3)
God of War Collection (US)
Call of Duty: Modern Warfare 2 (EU)
Karaoke Revolution (US)
Katamari Forever (US)
Record of Agarest War (EU)

Сохранения (Wii)
Castlevania the Adventure ReBirth (US)
Final Fantasy Chronicles: The Crystal Bearers (US)
Muramasa: The Demon Blade (EU)
Silent Hill: Shattered Memories (US)

Сохранения (PSP)
Invizimals (EU)
Naruto Shippuden: Legends — Akatsuki Rising (EU)
NBA 2K10 (US)
Obscure: The Aftermath (US)
Tekken 6 (US)

Трейнеры
Borderlands: Zombie Island of Dr. Ned
Call of Duty: Modern Warfare 2
Colin McRae DiRT 2
Darkest of Days
Dragon Age: Origins
East India Company: Battle of Trafalgar
East India Company: Pirate Bay
Fate: The Traitor Soul
Football Manager 2010
Greed: Black Border
Heroes over Europe
James Cameron's Avatar: The Game
Left 4 Dead 2
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
Mini Ninjas
Need for Speed: Shift
Ninja Blade
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Premier Manager 10
Red Faction: Guerrilla
Resident Evil 5
Risen
Section 8
Serious Sam HD: The First Encounter
Star Trek: D-A-C
The Saboteur
Torchlight
Tropico 3
Twin Sector
Zombie Driver

База кодов «Игромании»

Первые дополнения для **Dragon Age: Origins**

Если не работает диск *Если вам попался неработающий диск, напишите по адресу **mistake@igromania.ru** или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 64, и мы его вам заменим.*

Рубрику подготовили: **Александр Линтон, Роман Епишин, Михаил Лисецкий, Андрей Чаплюк, Игорь Асанов.**

ИНТЕРЕСНОСТИ

Приставка за $5000

РОЗОВАЯ ПЛАСТМАССА ВЫХОДИТ ИЗ МОДЫ

В мае прошлого года издательство **THQ** подарило королеве Елизавете золотую Wii. Но приставка **Nintendo** оказалась не единственной драгоценной консолью — мастера из **Computer Choppers** представили взыскательной публике золотую PlayStation 3 Slim. И чтобы заполучить ее, совсем необязательно становиться монархом — достаточно уметь сорить деньгами как монарх. Облицованная драгметаллом PS3 комплектуется двумя золотыми контроллерами и продается в базовом варианте за $5000. Однако за дополнительную плату консоль можно украсить логотипом, покрытым обычным или черным хромом, желтым, белым или розовым золотом, а то и вовсе платиной. Вообще, производитель готов работать с любым экзотичным материалом и вдобавок предлагает инкрустацию логотипа бриллиантами. В ближайшее время Computer Choppers также планирует выпустить несколько золотых PS3 Slim, усыпанных бриллиантами. Драгоценная консоль — далеко не единственный шедевр компании, специализирующейся на изготовлении роскошных электронных устройств. Золотой iPhone, золотой MacBook, платиновый iMac — выбирайте, что душа пожелает. Лишь бы только кошелек потянул.

Теперь кому-то придется искать золотой телевизор.

ИНДУСТРИЯ

Осадки в чужом кошельке

СУД ПОЗВОЛИЛ INTERPLAY ТОРГОВАТЬ FALLOUT-КЛАССИКОЙ

В борьбе **Bethesda** и **Interplay** наконец поставлена жирная точка. Судья отклонила иск Bethesda, признав претензии необоснованными и отказавшись комментировать решение. Напомним, что компания требовала признать незаконными действия Inter-play, которая продавала сборник **Fallout Trilogy**. Название слишком сильно походит на **Fallout 3**, и, по мнению представителей Bethesda, студия укрепила свое финансовое положение именно за счет нынешних владельцев торговой марки. Теперь же Interplay может не только оставить себе заработанные деньги, но и продолжить разработку онлайновой игры в популярной вселенной.

Чтобы спутать эту коробку с коробкой Fallout 3, надо не интересоваться играми вообще.

ПОДРОБНОСТИ

Mirror's Edge на перепутье

РАЗРАБОТЧИКИ РЕШАЮТ СУДЬБУ СИКВЕЛА

Налево пойдешь — коня потеряешь, направо пойдешь — богатым станешь. Примерно на такой развилке оказались разработчики **Mirror's Edge 2**, вот только решить, что для них лево, а что право, они пока не могут. Одно известно наверняка — концепцию оригинальной игры будут тем или иным образом менять. Необходимость перемен провозгласил сам Джон Рикителло — большой босс **Electronic Arts**. По его мнению, в первой части авторы так и не смогли определиться, делать им вдумчивый и неторопливый аналог **Portal** или стремительный, прорывной боевик. «Вы несетесь вперед, скользите, прыгаете, опять скользите, опять прыгаете и вдруг останавливаетесь. Я не думаю, что покупатели были готовы к такому неустойчивому ритму игры», — сетует Рикителло. Выходов из ситуации он видит два. Первый — сделать упор на экшен, то есть чаще сталкивать игрока с врагами, заставлять его выживать в перестрелках, отбирая у противников оружие и щедро угощая их зуботычинами. Второй — наоборот, еще дальше отступить от привычной для жанра механики и приблизиться к пресловутому Portal, под завязку напичкав игру трюкачеством и головоломками. Но какой бы путь ни предпочло издательство, прежней **Mirror's Edge** уже точно не будет, поскольку Рикителло всерьез вознамерился впятеро увеличить продажи сиквела по сравнению с оригиналом — с одного до пяти миллионов копий.

Отказываться от вида «из глаз» авторы пока не планируют. Но кто знает, что им в голову взбредет.

Австралийский игровой журналист Бэн «Ятци» Крошоу и несколько его партнеров открывают тематический бар в Брисбене — Mana Bar. Его посетители смогут бесплатно играть на любых консолях прямо в зале, а меню предложит ряд уникальных напитков. Коктейль «Мана», надо думать, будет там бестселлером.

Глава **Black Rock Studio** Тони Бэквис объявил, что **Split/Second** — не единственная игра, над которой работает его фирма. Но каких-либо подробностей о таинственном проекте раскрывать не согласился.

ПОДРОБНОСТИ

Капитан Кочевник

ИЛИ «САМЫЙ ДЕШЕВЫЙ СПОСОБ ПОДНЯТЬ ПРОДАЖИ СРАЗУ ДВУХ ИГР»

Сотрудники **BioWare** не упускают возможности похвастаться импортом персонажа из **Mass Effect** во вторую часть, но что конкретно это даст? На официальном форуме студии появилось подробное разъяснение. У героя, перекочевавшего во вторую часть из первой, в начале игры будет больше денег на счете и больше «исследовательских ресурсов» для работы в бортовой лаборатории космического корабля «Нормандия». Если же игрок закончил оригинальную Mass Effect в статусе Paragon или Renegade, то у его персонажа появятся дополнительные реплики в диалогах в **Mass Effect 2**. Но все это, по словам разработчиков, не даст игрокам серьезных преимуществ, так что никто не почувствует себя обделенным.

Также авторы рассказали о некоторых ограничениях. Для переноса сохранений из Mass Effect в Mass Effect 2 на Xbox 360 нужно подключение к Xbox Live; транспортировка файлов возможна лишь при наличии жесткого диска. На PC же существует лимит по количеству файлов типа MassEffectSave — в сиквел можно перенести не более одиннадцати штук.

Взращенный вами персонаж не пропадет даром. С другой стороны, и без него вы вполне можете обойтись.

АНОНСЫ

Эпоха драконов продолжается

В МАРТЕ ДЛЯ DRAGON AGE: ORIGINS ВЫПУСТЯТ ДОПОЛНЕНИЕ ПОД НАЗВАНИЕМ AWAKENING

Битва с силами зла в оригинальной **Dragon Age: Origins** не завершилась. Она продолжится в марте, когда на PC, PS3 и Xbox 360 выйдет дополнение Awakening. Оно подхватит оборвавшуюся в Origins историю и расскажет, как удалось выжить порождениям тьмы. Игроки смогут создать нового персонажа или двинуться в путь от лица старого, при желании пересмотрев его специализацию. В лучших традициях разработки дополнений авторы поднимают планку развития героя, а также готовят новые заклинания, способности, специализации и предметы. Обещано пять новых попутчиков, готовых занять вакантные места в партии. Релиз **Dragon Age: Origins — Awakening** запланирован на 16 марта.

Еще далеко не все успели в полной мере насладиться Origins, а BioWare уже спешит добавить к своей игре десяток-другой дополнительных часов геймплея.

ИНДУСТРИЯ

Кот в мешке

MAD CATZ ЗАПЛАТИЛИ, ЧТОБЫ НЕ РИСКОВАТЬ И НЕ ПИТЬ ШАМПАНСКОГО

Даррен Ричардсон — глава американской мануфактуры **Mad Catz**, специализирующейся на производстве игровых контроллеров, — упустил свой шанс на небо в алмазах, о чем со всем трагизмом недавно поведал журналистам. Со слов бизнесмена, Даррен наломал дров пять лет назад, когда не смог удержать компанию в числе пайщиков золотоносного проекта **Guitar Hero**: «Немногие знают, что разработку игры начинали три студии: **RedOctane**, **Harmonix** и мы, **Mad Catz**. Наша компания взяла ответственность за релиз GT на Xbox, однако ее запуск так и не состоялся. По ходу дела у нас возникла судебная тяжба с **Konami**, из-за которой мы были вынуждены покинуть проект, а сама игра в итоге стала PS2-эксклюзивом». Самый занятный факт был припасен на эпилог откровения: «Нам ведь даже пришлось заплатить $300 000, чтобы выйти из разработки. Это невероятно: Guitar Hero стала хитом, все наши партнеры разбогатели, мы же, напротив, раскошелились — только чтобы не попасть под этот денежный ливень».

Следы от когтей на логотипе выглядят символом деловой неудачи Mad Catz — сначала схватились, а потом убежали.

ZeniMax Media, ранее купившая студию **id Software**, получила издательские права на экшен **Rage**. До этого они принадлежали **Electronic Arts**.

АНОНСЫ

Голые трансформеры

ИГРОВОЙ ПРИКВЕЛ «ТРАНСФОРМЕРОВ» РАСКРОЕТ ТАЙНЫ ОГРОМНЫХ РОБОТОВ

В фильме Майкла Бэя трансформеры стали грузовиками, спорткарами и вертолетами лишь после визита на Землю, где они скопировали человеческую технику. Но каков в таком случае их первозданный облик? На этот вопрос ответит экшен **Transformers: War for Cybertron**, первые подробности о котором раскрыли компании **Activision** и **High Moon Studios**. Игра переносит действие с Земли на «живой металлический мир» Кибертрон, где разгорелась война автоботов с десептиконами. Первые отстаивают добро и справедливость, а вторые по привычке хотят всех убить, все отнять и захватить власть над вселенной. В сюжетном режиме две кампании, так что сыграть удастся и за тех, и за других. Кроме одиночной игры, авторы готовят кооператив и мультиплеер.

Этого красавца тяжело представить себе даже в другой раскраске.

ИГРОВОЕ КИНО

Издержки производства

ЧЕТВЕРТАЯ ЛЕНТА ИЗ КИНОЦИКЛА «ОБИТЕЛЬ ЗЛА» ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ

Напрасно Мила Йовович чирикала в своем «Твиттере» о том, что фильм **Resident Evil 4: Afterlife** выйдет точно по расписанию. Продюсеры все-таки имеют куда более весомый голос, чем актриса, пусть даже она — жена Пола Андерсона, режиссера новой «Обители зла». Теперь фильм появится на экранах только 14 января 2011-го. А все потому, что картина снимается по технологии 3D. Обсчет спецэффектов в трех измерениях потребует дополнительных месяцев, так что решение киногиганта MGM окончательное и обжалованию не подлежит. Последние съемки в Канаде к моменту выхода журнала уже должны закончиться, а черновой вариант ленты — монтироваться для демонстраций фокус-группам.

Девушка явно вошла во вкус. Будь ее воля, новые части Resident Evil выходили бы каждый месяц.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Пиратский вендинг

NINTENDO ДЕМОНТИРУЕТ ТОРГОВЫЕ АВТОМАТЫ ПИРАТОВ

Нет, на картинке не новый тип взрывчатки. R4 — всего лишь картридж-переходник для Nintendo DS. Но с его помощью тоже можно творить незаконное: подключать к DS флэш-карты и запускать с них скачанные в интернете игры. **Nintendo**, заручившись поддержкой 53 компаний-разработчиков, выдвинула коллективный иск о запрете реализации R4 на территории Японии. В вину китайским (ну а каким же еще) импортерам R4 вменяется нарушение местного закона о борьбе с нечестными формами конкуренции. Недавний демонтаж автомата в Дэн-Дэн-Тауне — «электронном» районе Осаки — всего лишь показная акция. Она призвана объявить войну тем, кто помогает пиратам существовать на рынке. Коробки с R4 разлетаются под слоганом «революция для DS», однако производитель консоли считает ситуацию временным бунтом, который можно и нужно подавить. Самым ответственным гражданам даже предлагают заполнять анонимную интернет-форму и сообщать обо всех пиратских вендинг-машинах. И такие граждане регулярно находятся. У нас таких преданных покупателей найти тяжелее. Да и пираты намного наглее. Представительство той же Nintendo в СНГ, «**Новый диск**», совсем недавно было втянуто пиратами в судебную тяжбу. Причем истцами были сами пираты: они претендуют на право использовать марку «Новый диск» на территории Украины.

С такими тенденциями уже очень скоро некоторых пиратов можно будет смело называть корсарами.

Eidos, она же **Square Enix Europe**, не участвует в создании второй части **Batman: Arkham Asylum**. Все издательские обязательства берет на себя непосредственно **Warner Bros**.

Алекс Мур, ведущий дизайнер **Rebellion Developments**, в интервью сайту ***avpgalaxy.net*** обмолвился о запланированной демоверсии **Aliens vs. Predator**. Дата выхода демки пока не сообщалась.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Гидравлические гонки

ГОНОЧНЫЙ СИМУЛЯТОР ДОРОЖЕ НАСТОЯЩЕЙ ГОНОЧНОЙ МАШИНЫ

Компания **Cruden** презентовала автосимулятор **Hexatech**. Речь идет не просто об игре, а о полноценном имитаторе. Hexatech представляет собой каркас автомобиля с рулем и сиденьем, установленный на гидравлических штангах и оснащенный тремя 42-дюймовыми экранами. Во время гонки на дисплеях отображается трасса и передние колеса болида «Формулы-1» (хотя возможны варианты), а штанги активно кренят корпус в разные стороны, позволяя игроку почувствовать себя в кабине настоящего гоночного автомобиля. Правда, за $191 000 — именно столько стоит вся эта конструкция — можно купить настоящий спорткар и даже куда-нибудь на нем доехать.

Помимо версии с тремя плоскими дисплеями, есть версия с двумя полукруглыми — там ощущения, наверное, еще острее.

СКАНДАЛЫ

Высокое солнце Сан-Диего

Мы всегда подозревали, что игра такого размаха не может создаваться без проблем со сном и разгневанными женами.

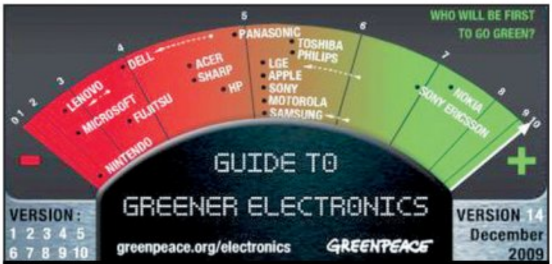
Труженики **Rockstar San Diego** оказались в ситуации, похожей на ту, что слегка подпортила репутацию **Electronic Arts** несколько лет назад. «Рокзвезды» из Сан-Диего, похоже, установили внутри студии вассалитет. Проститься с нормальной жизнью художников и программистов заставил **Red Dead Redemption** — вестерн необходимо заканчивать в срок, а потому компания перешла в режим «все для фронта»: рабочий день по 12 часов, один выходной в неделю, а о рождественских каникулах многим вообще пришлось забыть. Что характерно, волну возмущения подняли не сами работники, а их жены. В блог-воззвании, подписанном «беззаветно преданными супругами разработчиков», капиталистов из Rockstar San Diego обвиняют в «жажде власти» и грозят иском в случае, если условия работы мужчин не смягчатся в самое ближайшее время. **Rockstar** на угрозы пока не отреагировала.

ИНДУСТРИЯ

Грязные игры

ПО МНЕНИЮ GREENPEACE, NINTENDO НЕДОСТАТОЧНО «ЗЕЛЕНАЯ»

Борцы за чистоту окружающей среды из организации Greenpeace составили очередной рейтинг «Путь к зеленой электронике» (Guide to Greener Electronics). В нем по десятибалльной шкале оценивается забота производителей электроники об экологии. И **Nintendo** вновь оказалась на позорном последнем месте. Правда, если в прошлом году она не заработала ни одного балла, то теперь шкала показывает чуть больше единицы, но ситуацию такой ничтожный прогресс ничуть не меняет. **Microsoft**, напротив, скатилась вниз — с четвертой до второй позиции с конца. Лучше всех среди производителей консолей держится **Sony**, обосновавшаяся в середине рейтинга в теплой компании **LGE**, **Apple**, **Motorola** и **Samsung**. Самыми же «зелеными» признаны **Sony Ericsson** и **Nokia**.



Nintendo даже не пытается позеленеть.

Издательство **Activision** открыло новую студию — **Sledgehammer Games**. Руководить ей будут Глен Скофилд и Майкл Кондрэй, бывшие сотрудники **Visceral Games**, авторы хоррора **Dead Space**.

АНОНСЫ

Графика: 0

ЗВУК И МУЗЫКА: 10?

Датская студия **PortaPlay** делает игру без графики: проект рассчитан на слепых людей. Впрочем, авторы надеются заинтересовать и зрячую аудиторию, ведь путешествовать и выживать в виртуальном мире, пользуясь исключительно слухом, — это как минимум оригинально. Действие игры, которую можно отнести к жанру приключенческих экшенов, происходит в годы Второй мировой. Главный герой — диверсант, заброшенный в глубокий тыл, чтобы собрать информацию о секретном немецком оружии. Однако уже во вступительном ролике боец теряет зрение, и далее все происходит в полной темноте. Главным ориентиром становятся звуки, они же будут опорой в решении головоломок, совершении диверсий и в сражениях. Все атрибуты экшена налицо, не хватает только картинки. Авторы также обещают мультиплеер. В Дании игра уже привлекла к себе внимание и даже получила финансовую поддержку от организации Danish Screen.

При завязанных глазах с мастерством слепца играть не получится, тут нужны годы тренировок.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Electronic Cards

EA НАСАЖДАЕТ КОРПОРАТИВНЫЙ КУЛЬТ

Под маркой EA Sports организован выпуск пластиковых карт Visa. Расплачиваясь этими картами, их владельцы набирают специальные очки, которые уже можно потратить на различные бонусы, в том числе покупку дополнений или полных версий игр от EA Sports. Издатели сообщают, что в данный момент с пластиковой картой EA Sports готовы работать более 26 тыс. магазинов. **Electronic Arts**, кстати, далеко не первая игровая компания, решившая выпускать пластиковые карты. Аналогичные программы уже реализовали **Capcom** (карты под маркой **Street Fighter**), **Sony** (карты под маркой PlayStation) и **Blizzard** (пластиковые карты для фанатов **World of Warcraft**).

Непонятно, правда, следят ли в EA за новостями. Совсем недавно группа аферистов с помощью похожих бонусных карт совершенно законным образом обеспечила себе даровые авиаперелеты до конца жизни. При помощи пластика, начисляющего за покупки бонусные мили, мошенники приобретали серебряные доллары по номиналу, а затем продавали. А затем снова покупали. Вокруг света теперь смогут летать даже внуки этих лайфхакеров. Правда, неизвестно, захочет ли кто-то так утруждаться ради пожизненного запаса спортивных игр.

Купите 5000 литров бензина, и эта коробка с игрой ваша!

ИНДУСТРИЯ

Рейтинг по одёжке

АГЕНТСТВО ESRB ПОД ОГНЕМ КРИТИКИ

Любой разработчик, при должной наглости, может обмануть американское агентство **ESRB** и добиться вынесения своей игре более мягкого рейтингового приговора — таков был главный тезис главы **A2M** Рэми Расина, взявшего слово на **International Game Summit** в Монреале. Месье Расин даже описал схему аферы: дело в том, что через ESRB проходят сотни игр в год и цензоры уже просто не успевают изучать каждую досконально. Знакомство с проектом может закончиться просмотром видеоролика на основе игры. Если разработчики пришлют нарезку без сцен разврата и насилия — они вполне могут рассчитывать на «T», «E10» или даже «E» («Everyone» — игры для всех).

Что же сдерживает производителей игр от повсеместного подлога? Ответ на интригующий вопрос дал докладчик ESRB — Элиот Мизрахи. Признав, что хватка его структуры действительно уже не та, что раньше, он сосредоточил внимание коллег на последствиях заигрывания с агентством: «Тайное в любом случае станет явным, и, если на рынке появляется игра с неподходящим рейтингом, у нас есть законные основания вчинить производителям иск до 1 миллиона долларов, приказать перемаркировать продукцию или даже отозвать ее из магазинов. Подумайте трижды, прежде чем обманывать ESRB, и откажитесь от этой идеи», — угрожающе подытожил Мизрахи.

Знаменитые рейтинговые «буковки» ESRB. Литеры «M» или «A» на коробке, скорее всего, означают, что продажи у игры будут не ахти какие.

THQ горит желанием перенести **Darksiders** на большие экраны и уже начала переговоры с Голливудом. Помимо экранизации, планируется серия комиксов.

Left 4 Dead 2 стала самой продаваемой игрой в **Steam** во время новогодних праздников. Она обогнала **Call of Duty: Modern Warfare 2**, **Crysis: Maximum Edition** и **Borderlands**, которые заняли второе, третье и четвертое места соответственно.

ИНДУСТРИЯ

МаленькийБольшойОбама

LITTLEBIGPLANET СТАНЕТ ЧАСТЬЮ АМЕРИКАНСКОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Символическое и ласкающее души американских игроков сообщение пришло из Белого дома. Озвучивая программу действий в сфере образования, нобелевский лауреат и по совместительству президент-реформатор Барак Обама упомянул о том, что не последнюю роль в новой, инновационной образовательной политике США будут занимать видеоигры. И это не просто слова. Как оказалось, на основе договора с правительством США корпорация Sony уже передала в американские библиотеки и другие общественные организации тысячу новехоньких PS3 с прилагающимися дисками специально модифицированной игры **LittleBigPlanet**. Особый режим Game Changers предложит юным Эйнштейнам посоревноваться в создании новых уровней, строящихся на принципах STEM (наука, технология, инженерное дело и математика). Организация развлекательного ПО (есть в США и такая) также поддержала инициативу политиков, быстренько организовав STEM National Video Game Competition — национальный конкурс для детей от 4 до 16 лет. «Появление в нашей индустрии молодых, энергичных людей всегда приветствуется, — говорит президент организации Майкл Галлахер. — Аналитический склад ума, способности к планированию, умение комплексно подходить к проблемам — все это качества хорошего разработчика и участника нашего конкурса. Задачей соревнующихся будет создание обучающих браузерных игр на основе STEM-алгоритмов». Характерно, что и этот персонаж подкрепил свои слова материально. Главным призом соревнований станут целых $300 тыс., а победитель будет объявлен на **E3 2010**.

В юности Барак Обама много курил, пил и носил пижонскую шляпу. Теперь президентствует и делает видеоигры частью американской политики.

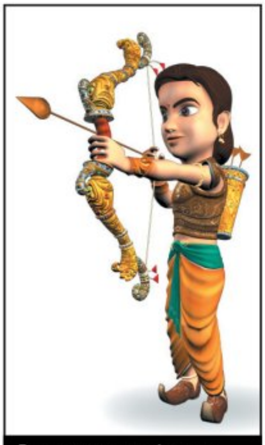
АНОНСЫ

Индийское инди

В ДВУХ ИЗМЕРЕНИЯХ

Индийские разработчики из независимой студии **Zatun** анонсировали двухмерный приключенческий экшен **The Legend of Vraz**. По описанию и первым скриншотам он напоминает смесь **Super Mario Bros.** и **Prince of Persia**. Главный герой игры по имени Враз путешествует по 2D-уровням, расправляясь с врагами пятью видами стрел. Однако есть и альтернативный способ избавиться от неприятеля — прыгнуть на него сверху. Происходит все это среди красочных декораций и нарисованных вручную иллюстраций.

В игре нет крови, насилия и даже смерти (Враз теряет сознание, но не умирает), а здоровье герой восстанавливает экологически чистыми продуктами — плодами манго и молоком. Кроме того, целительное воздействие оказывает священная в Индии корова — Вразу достаточно побыть с ней рядом, чтобы вновь почувствовать себя бодрым и полным сил. Игра создается исключительно для PC и будет распространяться цифровым путем.



Враз стреляет особенными стрелами. Вреда они нанести никому не могут. А вот в нирвану окунуть — запросто.

ПОДРОБНОСТИ

Неполноценный рай

BURNOUT PARADISE НЕ ВМЕСТИЛА ВСЕХ ИДЕЙ

Работники студии **Criterion** рассказали, каких увлекательных аттракционов мы лишились в **Burnout Paradise**. Несмотря на то что разработчики не скупились на дополнения, они все-таки реализовали далеко не все свои планы. Например, Criterion всерьез занималась созданием Луны. Авторы на полном серьезе смоделировали лунную поверхность; предполагалось, что гонщики будут участвовать в соревнованиях среди кратеров и каменных обломков в условиях слабой гравитации. Другая безумная идея — построить портал в другую эпоху. В качестве рабочей версии рассматривался Дикий Запад, где ревущие многосильными моторами болиды смотрелись бы весьма колоритно (привет Роберту Земекису). К сожалению, ни один из этих замыслов не был претворен в жизнь, но Criterion ничто не мешает рано или поздно к ним вернуться.

При низкой гравитации аварии в игре смотрелись бы еще эффектнее.

Руководство студии **2K Boston**, ранее известной как **Irrational Games**, решило, что фирме вновь пора сменить название. Теперь она будет называться — кто бы мог подумать — Irrational Games.

СКАНДАЛЫ

Расчлененке — да

ALIENS VS. PREDATOR В АВСТРАЛИИ СНАЧАЛА ЗАПРЕТИЛИ, А ПОТОМ РАЗРЕШИЛИ

Мы привыкли к одному простому правилу: если в игре можно вырвать человеку голову или резко отсоединить от тела ноги, игра эта в Австралии будет приравнена к снафф-порно и прилавков никогда не увидит. **Aliens vs. Predator** в Австралии, конечно, запретили, традиционно предложив сделать особую, милую и приятную глазу версию. Разработчики из Rebellion на запрет и предложение демонстративно плюнули, сказав лишь следующее: «Aliens vs. Predator основана на культовых фильмах. Мы создали игру, соответствующую первоисточникам. Она для взрослых, она кровавая и страшная — таков был наш замысел. И мы не собираемся выпускать «стерилизованную» версию специально для территорий, где власти считают, будто взрослые не в состоянии сами выбирать себе развлечение». Дальше, по правде сказать, Rebellion крупно повезло: власти Австралии начали опрашивать общественность на предмет жестоких игр и того, что с ними делать. Наверняка им пришли тысячи гневных писем, в которых жаждущие насилия (не настоящего) игроки обвиняли «пиджаков» в косности. Небольшой сумбур пришелся на руку авторам AvP — игру разрешили продавать под рейтингом 15+. Без ограничений, без исправлений, со всеми неаппетитными подробностями. Невероятно, но факт: это начало конца игрового голодания в Австралии.

Через секунду начнется сцена из разряда «только для взрослых», причем в не самом приятном смысле.

ПОДРОБНОСТИ

Что-то с памятью моей стало

ASSASSIN'S CREED 2 СКОРО ПРЕДЛОЖИТ НОВЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ О ЖИЗНИ ЭЦИО

Ubisoft раскрыла первые подробности о загружаемых дополнениях для **Assassin's Creed 2**. Первый аддон, **Battle of Forli**, уже должен быть доступен для скачивания за $3,99. В нем герою придется защищать Форли от братьев Орси. В качестве помощников Эцио авторы выделят Макиавелли и Катерину Сфорца. Также обещаны шесть новых воспоминаний и непростая миссия по спасению бесценного артефакта от тамплиеров.

Второе дополнение, **Bonfire of the Vanities**, выйдет в последних числах февраля. За него придется заплатить уже $4,99. Компанию герою вновь составит Макиавелли, вместе с которым он будет спасать Флоренцию от безумного монаха, решившего утопить город в огне. Покупатели дополнения смогут исследовать ранее закрытый район Флоренции, а Эцио освоит новый эффектный прыжок и получит десяток миссий-воспоминаний.

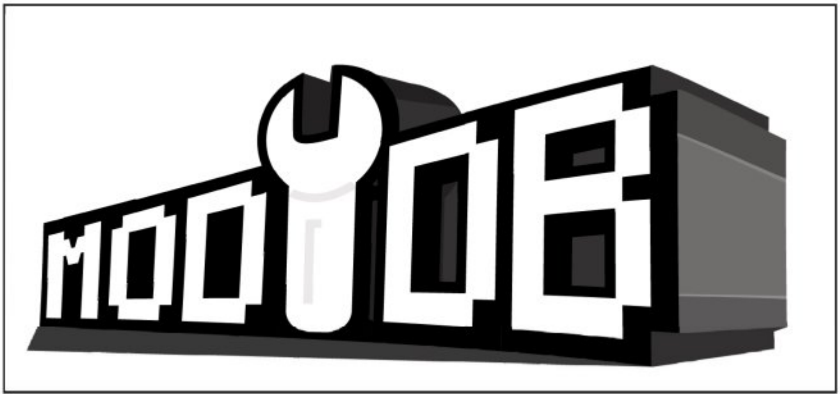
Немного Эцио тут, немного там — и всю мировую историю можно будет перекроить.

ИНДУСТРИЯ

Инди-Steam

ЦИФРОВАЯ ДИСТРИБЬЮЦИЯ ДЛЯ МОДДЕРОВ

Пока одни сетуют на то, что Steam подминает весь рынок компьютерной цифровой дистрибьюции под себя, другие спешат занять свою нишу, не конфликтуя с гигантом. Сайт ***moddb.com*** объявил, что в обозримом будущем откроет собственную службу цифровой доставки игр — **Desura**. И поначалу со Steam и прочими аналогичными сервисами делить ей будет нечего. Поскольку на ModDB собираются заядлые моддеры и инди-разработчики, ассортимент Desura первое время будет состоять лишь из артхаусных и некоммерческих произведений. Еще одной отличительной чертой магазина станет упор на социализацию. Клиенты смогут общаться друг с другом, объединяться в группы, вести блоги, рецензировать игры и выставлять на всеобщее обозрение скриншоты. В общем, будет все то же самое, что и в Steam, но шире. В настоящее время Desura находится в стадии закрытого бета-тестирования, а дату публичного запуска создатели не сообщают.



Сайт moddb.com уже закрепил за собой статус главной точки сбора модмейкеров со всего света. И там иногда обнаруживаются талантливые команды мирового уровня.

Марк Тёрмэлл, создатель аркадного баскетбола **NBA Jam**, возглавил подразделение в **EA Tiburon**. Вполне возможно, что он займется возрождением NBA Jam под брендом EA Sports.

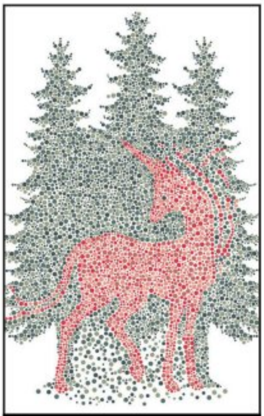
Комикс **Mass Effect: Redemption** поступил в продажу. В нем описываются события, предшествующие сюжету **Mass Effect 2**, причем над историей приквела работал Мак Уолтерс, главный сценарист игры.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Свой среди чужих

ДАЛЬТОНИКИ ПРОСЯТ ПРОПАТЧИТЬ MODERN WARFARE 2

Уникальная петиция собирает голоса в интернете. Ее подписантов объединяют две вещи: во-первых, все они любят мультиплеер **Modern Warfare 2**, а во-вторых, неспособны различать один или несколько цветов окружающей действительности. Дальтоников возмущает, что в такой важной составляющей мироздания, как сетевой режим новой Call of Duty, союзники на радаре обозначаются зелеными отметками, а соперники — красными. Изменить маркировку в настройках не получится, и это — каменный век, утверждают авторы воззвания: «Даже в предыдущей части — **Call of Duty: World at War** — была возможность переключить расцветку свой-чужой на голубой и оранжевый цвета соответственно. Похожая функция давно существует и в играх серии **Ghost Recon**». Далее — сама просьба в адрес **Infinity Ward**: «Опция замены цветов должна стать стандартом для шутеров. Около 10% всех людей имеют те или иные проблемы с восприятием цветовой гаммы. Пожалуйста, не лишайте нас возможности комфортной игры в Modern Warfare 2, выпустите к игре необходимый патч». И они, несомненно, выпустят. Уже сейчас тысячи игроков (и не только дальтоников) подписали петицию, а упускать потенциальную аудиторию — грех. Да и вообще некрасиво получилось.



Не видите здесь единорога? Тогда, прежде чем играть в Modern Warfare 2, вам придется дождаться патча.

СЛУХИ

Проектировка страхов

БЫВШИЙ РАБОТНИК MONOLITH ПРОГОВОРИЛСЯ О F.E.A.R. 3

Художник Джоэл Куэлла покинул компанию **Monolith** с интересным портфолио: успешная работа над **Toy Soldiers**, **Armored Front**, а главное — **F.E.A.R. 2: Project Origin**. Все это поможет ему трудоустроиться вновь. А чтобы, по всей видимости, обеспечить себе еще и громкое имя, Куэлл поделился с журналистами кое-какой информацией о том, что происходит в студии. Как оказалось, на момент увольнения дизайнера в стенах компании уже разрабатывалась игра под рабочим названием **Project Hades**. Очень похоже на подзаголовок для **F.E.A.R. 3**, не так ли? Разузнать все доподлинно пока не удается — уста работников Monolith скреплены тотальным эмбарго, а Джоэл только таинственно подмигивает. Но в Monolith никогда не страдали болезнью отдельных футболистов, слишком долго любующихся ударами по мячу. Хотя F.E.A.R. и был во многом спорным проектом, его зрелищные перестрелки вместе с по-настоящему пугающими моментами обеспечили успех и второй части. Так что, если «монолитные» действительно взялись за третью часть, нас с большой вероятностью ждет хит. Или как минимум хорошая игра.

А сводятся все эти «проекты» к одному — красочной расчлененке.

АНОНСЫ

Джокер еще посмеется

А БЭТМЕН — ПОМАШЕТ НОГАМИ

Batman: Arkham Asylum стала не только одной их лучших игр прошлого года, но и лучшей игрой с участием Бэтмена вообще. Поэтому талантам из **Rocksteady Studios**, вмиг ставшим дипломированными специалистами по летучим мышам, теперь никуда не деться от создания сиквела. Он-то и был анонсирован на церемонии Spike TV Video Game Awards.

После событий первой части лечебница Arkham с легкой руки Джокера перенеслась в центральную часть Готэма, так что последствия очередного бунта «пациентов» придется расхлебывать не только персоналу больницы, но и жителям мегаполиса. В большей степени, конечно, одному из самых странных жителей — тому, что одевается в черный латекс по ночам. Главное действие развернется на городских улицах, но появится ли свобода перемещения с возможностью порулить бэтмобилем — пока неизвестно. Чуть больше ясности с персонажами: кроме самого Темного Рыцаря, вернутся Джокер и его подруга Харли Квинн. Какие еще злодеи из вселенной Бэтмена составят им компанию, не сообщается, но в тизере при желании можно разглядеть силуэт черной кошки, крадущейся по трубе. А где кошка — там, как известно, и ее хозяйка, которую с Бэтменом связывают весьма непростые отношения.

Бэтмен осыпается, от него отваливаются куски бетона, но город чистить кому-то надо.

Представители **Electronic Arts** объявили, что **FIFA 10** в прошлом году продалась в Европе лучше, чем **Modern Warfare 2**. Они также похвастались тем, что издательство теперь контролирует 75% европейского рынка футбольных симуляторов.

ИНДУСТРИЯ

Разработчики не вымрут

ИССЛЕДОВАНИЕ ВЫЯВИЛО ПРИБАВЛЕНИЕ В ПРОФЕССИИ

Целый год мы писали о сокращениях и увольнениях в игровой индустрии. Казалось, глобальный штат специалистов, занятых в этой сфере, сильно похудел. Однако исследование **Game Developer Research** показало обратное. В США количество людей, занятых в индустрии электронных развлечений, выросло примерно на 1%. В 2008 году их насчитывалось 44 400, а в 2009-м стало 44 806. Исследователи связывают сохранение и даже небольшой рост общей численности с тем, что, пока крупные издательства сокращали штаты, небольшие студии, занятые преимущественно онлайновыми играми и социальными сетями, нанимали сотрудников. В Канаде же игровая индустрия и вовсе процветает. В 2008 году в ней было задействовано 9500 человек, а в 2009-м их стало уже 12 480. Рост составил более 31%, так что кризис кризисом, а игры делать будут.

Клифф Блежински не боится, что его кто-то сократит.

ИГРОВОЕ КИНО

Кино будет, игр не ждите

ДЖОН ВУ ДЕЛИТСЯ ПЛАНАМИ ОТНОСИТЕЛЬНО STRANGLEHOLD

У мастера круто сваренного боевика Джона Ву дел невпроворот. Отправив в прокат свое последнее творение, «Битву у Красной скалы», режиссер переметнулся в кресло продюсера и сейчас руководит производством двух новых фильмов. Съемки идут в Шанхае и на острове Тайвань, но оптимистов просим приспустить флаги. Оба проекта к экранизации экшена **Stranglehold** с виртуальным подобием Чоу Юнь-Фата в главной роли отношения не имеют. Впрочем, озвученных по весне планов Ву не забыл. На прямой вопрос журналиста портала ***Cinematical.com*** Джон ответил так: «Мы все еще собираемся превратить Stranglehold в фильм, но это все в далекой перспективе». И на том спасибо. Хотя новых интерактивных откровений от Ву мы, судя по всему, тоже в ближайшее время не дождемся: «Вернуться к работе над играми было бы здорово, но я испытываю жуткий дефицит времени. Постоянно снимаю». Собственно, и на этом спасибо тоже. Не получим игр или фильмов по играм, но как минимум получим пару крутых боевиков от самого Джона Ву.

«Двум богам служить нельзя», — признал Ву и сосредоточился на любимом деле.

ПОДРОБНОСТИ

Тройной эффект

ШЕПАРД СКОРО УЙДЕТ НА ПОКОЙ

Mass Effect 3 завершит историю, начатую в первой части ролевой саги. Об этом журналистам рассказал Кейси Хадсон, продюсер серии. **BioWare** и раньше намекала, что Mass Effect задумывалась как трилогия, но теперь разработчики решили окончательно развеять надежды фанатов на появление четвертой, пятой и других частей игры о похождениях Шепарда и его команды. При этом разработка Mass Effect 3 может занять не так уж много времени, ведь авторам не придется подстраивать сюжетную линию под возможные продолжения. Будет вполне достаточно грамотно завершить историю, финал которой сценаристам из BioWare давно известен. Ну а нам известно, что помимо прямых продолжений существуют такие замечательные явления, как приквелы и спин-оффы. Руководители BioWare вряд ли упустят лишний шанс расширить вселенную Mass Effect и обеспечить себе таким образом безбедную старость. Мы не против.

Пугающе реалистичные ролики из игры, скорее всего, и дальше продолжат нас пугать. Но они будут рассказывать уже другую историю.

Закончился конкурс, в котором игрокам выпал шанс придумать имена классам космических кораблей в **Star Trek Online**. Победители получат по коробке с игрой и специальные приписки к никнеймам. Ну а классы будут называться Emissary, Dervish и Destiny.

Bethesda Softworks планировала начать разработку RPG во вселенной **Star Trek**. Об этом рассказал Тодд Говард, глава внутренней студии Bethesda. Проект так и остался лишь проектом из-за высокого приоритета **Fallout 3**. «Мы просто не могли делать все и сразу», — поясняет мистер Говард.

АНОНСЫ

Серьезное продолжение

СЭМ ВНОВЬ ВОЗЬМЕТСЯ ЗА ПУЛЕМЕТ

Croteam уже порадовала фанатов улучшенной версией первой игры о Крутом Сэме и **Serious Sam: The Second Encounter**. Выяснилось, что разработчики не забывают и о полноценном продолжении Serious Sam. Исполнительный директор Croteam в одном из интервью подтвердил, что разработка **Serious Sam 3** идет полным ходом. В студии надеются, что все будет готово уже в 2010 году. Но это вовсе не означает, что Serious Sam 3 поступит в продажу в ближайшие одиннадцать месяцев. Последнее слово останется за издателем, которого у игры пока нет. Впрочем, Croteam может и вовсе обойтись без помощи богатых спонсоров. Опыт **Serious Sam HD: The First Encounter** показывает, что каналам цифровой дистрибьюции вполне по силам обеспечить вменяемые объемы продаж.

Вторая часть, к сожалению, надежд игроков не оправдала. В третью авторам игры придется внести что-то новое.

ИНДУСТРИЯ

Хоккейный дефицит

ОДНА ИЗ СИМУЛЯТОРНЫХ СЕРИЙ МОЖЕТ ИСЧЕЗНУТЬ

Не исключено, что в скором времени у хоккейных симуляторов серии **NHL** от **Electronic Arts** просто не останется серьезных конкурентов. **2K Sports** со своей **NHL 2K** может сойти с дистанции. Пищу для невеселых размышлений подкинул свежий финансовый отчет компании, в котором NHL 2K вообще не значится в списке проектов. Там есть **MLB 2K** и **NBA 2K**, а о хоккеистах будто забыли. На резонный вопрос «почему?» представитель компании Брайан Лэм ответил, что «2K Sports пересматривает спортивное портфолио» и «пока не анонсирует новых эпизодов NHL 2K». Последнее явление серии в лице NHL 2K10 состоялось на PS3, Xbox 360, PS2 и Wii в сентябре. Игра не провалилась, но симулятору **NHL 10** от EA проиграла всухую. Видимо, руководителей 2K Sports поражение расстроило так сильно, что они сочли за благо не продолжать борьбу и сдать рубеж.

Негодование спортсмена можно понять.

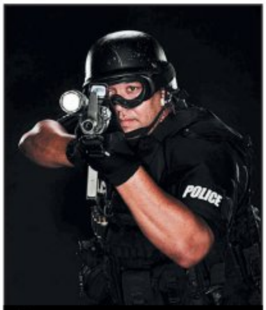
Darksiders закрыт путь на прилавки в Объединенных Арабских Эмиратах. Какие-либо комментарии цензоры давать не пожелали. Известно лишь о «несоответствии особенностям и традициям», которое нередко служит причиной запрета игр в ОАЭ.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Неспящий в Бостоне

ОТОРВАЛСЯ ОТ GTA ТОЛЬКО ПО ТРЕБОВАНИЮ ПОЛИЦИИ

Американской полиции все чаще приходится иметь дело с любителями видеоигр. Служба спасения Бостона приняла странный звонок от 49-летней женщины. Проснувшись в третьем часу ночи, она обнаружила, что ее 14-летний сын не собирается отправляться в кровать, а вместо этого уже несколько часов подряд играет в GTA. Парень не стал слушать требования матери (что, конечно, очень странно для 14-летнего подростка), и та не придумала ничего лучше, чем вызвать стражей порядка. Только прибывшие на вызов полицейские сумели объяснить фанату GTA, что ночью надо спать, а не сидеть за видеоиграми. «Я была вынуждена вызвать полицию. Если он не уважает свою мать, то что его ждет дальше?» — заявила женщина журналистам The Boston Herald. Напомним, что еще один курьезный случай произошел в ноябре. Правда, тогда 911 набрал сам подросток — родители отобрали у него игровую приставку.



В таких случаях спецназовцы должны хотя бы подождать, пока игрок сохранится. А потом уже стрелять в блок питания.

ПОДРОБНОСТИ

Как только, так сразу

VISCERAL GAMES НЕ ХОТЯТ ТОРОПИТЬСЯ

Вполне возможно, что хоррор **Dead Space 2** не появится в 2010 году. В этом уверены сотрудники магазина GameStop, а они уже не раз давали точные прогнозы относительно дат выхода игр. По их данным, Dead Space 2 появится на всех целевых платформах (PC, Xbox 360 и PlayStation 3) лишь в начале января 2011 года.

Эту информацию косвенно подтверждают и слова продюсера игры: «В Dead Space 2 мы делаем ставку на самое высокое качество. Игра выйдет только тогда, когда она будет полностью готова». Получается, что сотрудникам **Visceral Games** действительно не нужно спешить. Хотя в этом случае после выхода сиквела им уже не удастся оправдать свои промахи дефицитом времени.

Обновленный Айзек не спеша идет к релизу.

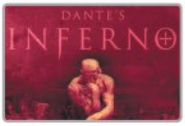
ИГРОВОЕ КИНО

Другой мир

ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЙ СЦЕНАРИСТ ФИЛЬМА ГОТОВИЛ «КИНО НЕ ДЛЯ ВСЕХ»

Работа над кинокартиной по мотивам **World of Warcraft** идет полным ходом. Руководят ей два матерых профессионала: режиссер Сэм Рэйми и сценарист Роберт Родат, автор истории «Спасения рядового Райана». Они ведут работу строго выверенным курсом, но теперь выяснилось, что изначально она шла совсем в другую сторону. Своим видением фильма поделился бывший журналист, а ныне сценарист Гэри Уитта. Именно он первым занялся разработкой сценария **World of Warcraft**, подготовил самые ранние наброски и около года тесно сотрудничал с **Blizzard**. «Я думаю, что написал сценарий по-настоящему классного фильма», — с горечью рассуждает непризнанный гений. В своем сценарии Уитта отразил все основные расы и места, а также добавил несколько «пасхальных яиц», рассчитанных на тех, кто изучил игру вдоль и поперек. Он ориентировался именно на поклонников, хотя старался сделать картину доступной и для тех, кто никогда в жизни не видел World of Warcraft. «Но они хотели большого режиссера, — продолжает Гэри, — и получили одного из величайших в лице Сэма. А у него совсем иное видение, он хотел рассказать совершенно другую историю». Впрочем, отверженный сценарист тактично предположил, что Рэйми проделает отличную работу и снимет первоклассный фильм. Вот только такой обходительности и внимания к фанатам в нем уже не будет.

Если вы можете с ходу назвать характеристики кинжалов дамы слева, вам бы больше понравился самый первый вариант фильма.



Саундтреки к **Mass Effect 2**, **Battlefield: Bad Company 2** и **Dante's Inferno** выставлены лейблом EA Recordings на продажу в сервисе iTunes.

Electronic Arts готовит очередной подарок футбольным фанатам в виде нового спортивного симулятора из серии **FIFA World Cup**. Релиз **FIFA World Cup 2010** планируется на 27 апреля.

ПОДРОБНОСТИ

Мафия дала срок инвесторам

НЕМНОГО ЯСНОСТИ О ДАТЕ ВЫХОДА MAFIA 2

Когда издательство **Take-Two Interactive** перенесло дату релиза **Mafia 2**, мы ничуть не расстроились, а только вздохнули с облегчением. Все прекрасно понимают — такие игры не выходят «всего лишь» через два года после анонса, а рабочая версия, которую Георгий Курган ездил смотреть прошлым летом, всем своим видом говорила о том, что раньше 2010-го мы эту игру не увидим. С тех пор новостей об игре практически не поступало, пока в традиционном квартальном отчете Take-Two перед инвесторами не мелькнуло знакомое имя. Согласно этому документу, Mafia 2 выйдет в третьем квартале этого года, что на человеческом языке означает период с 1 мая по 31 июля. Но и эти даты тоже вызывают определенные сомнения. В отличие от успешного для издательства 2009-го, когда основную кассу собрали **Borderlands**, **NBA 2K10** и аддон **GTA 4: The Ballad of Gay Tony**, в этом году громких релизов ожидается поменьше. Поэтому выпускать Mafia 2 в период летнего затишья было бы не самым удачным решением. От себя добавим, что 29 августа исполнится ровно семь лет со дня выхода первой части — чем не идеальная дата для релиза?

«Ну и кого ты пытаешься обдурить своей квартальной отчетностью?»

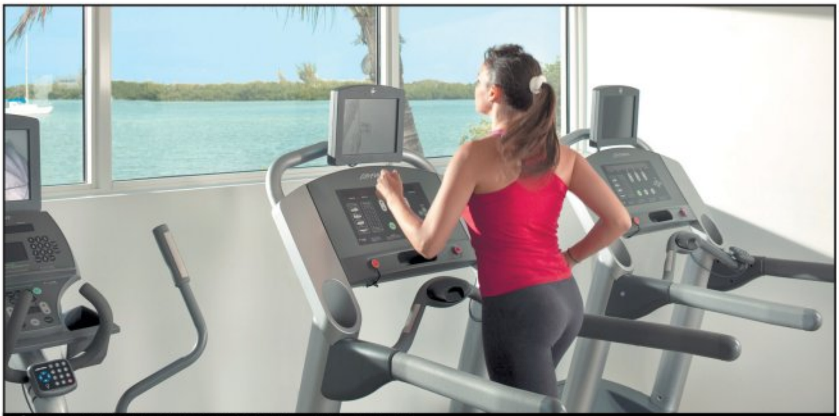
ИНДУСТРИЯ

Игры выбирают игроков

MICROSOFT ПЛАНИРУЕТ ОТСЕИВАТЬ НЕУГОДНЫХ

Microsoft, кажется, зашла слиш-ком далеко в экспериментах с новыми технологиями. Компания запатентовала технологию **Avatar Individualized by Physical Characteristic**, которая будет создавать виртуального персонажа на основе физических характеристик самого пользователя и сможет закрывать доступ к определенным секциям игры тем, кто не подходит по определенным критериям.

Таким образом разработчики намерены бороться за здоровье аудитории. Хотите пройти самый интересный эпизод любимого шутера? Будьте добры, приведите себя в форму. Состояние здоровья по запатентованной компанией технологии должен проверять некий прибор, хотя некоторые сведения будут узнаваться у самого игрока. Microsoft намерена сунуть свой нос гораздо дальше физической формы и готова запрашивать у пользователя его возраст, пол, уровень образования, коэффициент интеллекта, социально-экономический статус, род занятий, семейное положение, политические взгляды и даже вероисповедание. Похоже, компания решила воплотить в жизнь мечты спецслужб знать все и обо всех.



Сначала на беговую дорожку, потом — за видеоигры.

Square Enix начала прием заявок на участие в тестировании MMORPG **Final Fantasy XIV**.

ИНДУСТРИЯ

Ubisoft идет на Восток

НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ФРАНЦУЗОВ В ЯПОНИИ

Пока исконно японская **Square Enix** обхаживает Запад, исконно европейская **Ubisoft** целится на Восток. Исполнительный директор компании Ален Корр рассказал, как Ubisoft планирует покорять японскую аудиторию. По его словам, издательство делает ставку на жанр RPG и собирается ударить по восточному рынку игрой уровня серии **Final Fantasy** и **Dragon Quest**. Небольшую проблему директор видит лишь в том, что Ubisoft никогда не делала RPG. Впрочем, нехватка опыта решается просто — нужно лишь скооперироваться с какой-нибудь японской студией. И тогда компания «гарантированно сможет сделать игру, привлекательную для японской аудитории» — так считает сам мсье Корр. Официальный анонс первого японского проекта Ubisoft ожидается примерно через год.

Ubisoft выпустила немало игр, но на RPG ни одна из них не похожа.

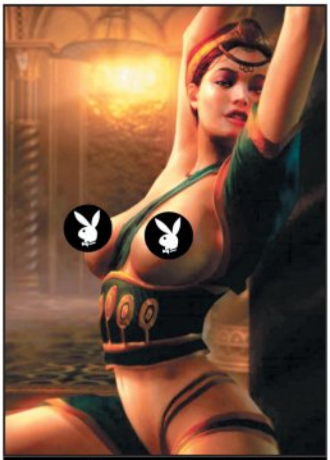
ИНТЕРЕСНОСТИ

Красота без компромиссов

PLAYBOY ОПЯТЬ СДИРАЕТ С ЖЕНЩИН ЛИШНИЕ ПОЛИГОНЫ

Игры без обольстительных красавиц — деньги на ветер. Практически на каждой выставке электронных развлечений взоры посетителей услаждают сексуальные модели, а фигуристая красотка в качестве героини экшена считается правилом хорошего тона. Вот только самые интересные места виртуальных леди, как правило, ханжески скрыты одеждой. Но для журналистов Playboy это не преграда.

В номере за январь-февраль 2010 года они раздели несколько соблазнительных виртуальных женщин. Характерно, что теперь это не только персонажи второсортных игр, но и настоящих хитов. Без покровов перед восторженными читателями предстали: Хекуба Манарос из **God of War 3**, Лолита Чанг из **CrimeCraft**, Скайлар Сент-Клэр из **The Saboteur**, Беатриче Портинари из **Dante's Inferno**, Белла Антонелли из **Mafia 2** и Мэдисон Пейдж из **Heavy Rain**. Одного взгляда на этих дам в неглиже достаточно, чтобы всем сердцем возжелать соответствующих модификаций для самих игр.


Вряд ли в God of War 3 можно будет увидеть что-то такое.

ИНДУСТРИЯ

Тупиковая ветвь эволюции

ОСНОВАТЕЛЬ BIOWARE НЕ ЛЮБИТ JRPG

Японские разработчики делают свои jRPG по шаблонам 20-летней давности и принципиально не хотят в этом что-то менять, тормозя развитие жанра. Из-за этого все современные jRPG, какими бы гениальными сюжетом и роликами они ни располагали, выглядят просто нелепо, старо и все больше проигрывают западным аналогам. Это не наше мнение, но мнение одного из основателей студии **BioWare** Грега Зещука. Он, конечно, лицо более чем пристрастное (ведь именно с японцами и будет конкурировать его **Mass Effect 2** на консолях), но обладает огромным авторитетом в индустрии. «Я очень люблю **Demon's Souls**, но диалоговая система в этой игре просто смехотворна: когда игра спрашивает вас, хотите ли вы совершить то или иное действие, она всегда дает на выбор два варианта ответа. Но даже если несколько раз нажать «нет» — от этого ничего не изменится! Ах, так вы хотите, чтобы я выбрал «да»? И это, увы, лучше всего характеризует весь жанр jRPG». Впрочем, Грег еще поскромничал и забыл добавить сюда пошаговую боевую систему (просто потому, что не по-европейски) и убийственно долгую продолжительность — не у каждого современного игрока есть в распоряжении 50 часов на то, чтобы пройти очередную **Final Fantasy**.

Лайтнинг, хоть и хороша собой, революцию в жанре вряд ли совершит.

«**Новый диск**» займется распространением локализованной версии экшена **Kane & Lynch 2: Dog Days**.

Ubisoft подала заявку на регистрацию новой торговой марки — **Ghost Recon: Future Soldier**. С большой вероятностью именно так будет называться продолжение популярного сериала.

ИНДУСТРИЯ

Перспективы «глубоких» развлечений

РАЗРАБОТЧИКИ ОБСУДЯТ ИХ НА СПЕЦИАЛЬНОЙ КОНФЕРЕНЦИИ

Настоящее, так называемое стереоскопическое 3D медленно, но верно входит в повседневную жизнь. Электронные развлечения никак не могут остаться в стороне от новой технологии, но как лучше ее применить — толком пока не ясно. Чтобы разобраться в ситуации и наметить путь в будущее, воротилы индустрии решили встретиться на саммите.

Первый в истории **3D Gaming Summit** пройдет уже в этом году. Он начнется в Лос-Анджелесе 21 августа и продлится два дня. Разработчики и аналитики обсудят наилучшие способы адаптации и извлечения выгоды из трехмерных технологий в играх. Попутно участники встречи оценят новейшие проекты в этой области. «Когда стереоскопическое 3D войдет в дома потребителей, игровая индустрия вновь сделает огромный скачок вперед», — говорит один из организаторов саммита, Боб Даулинг. И с ним трудно не согласиться: достаточно взглянуть в 3D на игру **James Cameron's Avatar**. Экшен получился посредственный, но в объеме выглядит эффектно.

NVIDIA оказалась проворнее всех со своими 3D-очками.

ПОДРОБНОСТИ

Расширение кругозора

BLIZZARD ПЛАНИРУЮТ РАБОТАТЬ С КОНСОЛЯМИ

Продюсер **World of Warcraft** Джей Аллен Брэк развеял заблуждение, будто **Blizzard** — «антиконсольная» компания. Такое предубеждение действительно могло сложиться, поскольку в течение пятнадцати лет она работала исключительно с PC.

Однако Брэк лично признался в любви к консолям, причем сделал это сразу за двоих. «Мы — компания игроков. У меня дома две консоли, у Сэма (Сэм Дидье, арт-директор) есть консоли. Когда-нибудь мы определенно займемся консольной игрой. Я в этом не сомневаюсь», — говорит Джей Аллен. Правда, он тут же поспешил отвесить поклон в сторону PC, чтобы никто не подумал, будто Blizzard готовится бросить любимую платформу. «Я не вижу, что PC-рынку поплохело. Десять лет назад, например, у нас не было 12 миллионов игроков. Вообще, формат — консоль или PC — не имеет значения. Я думаю, если игра хорошая, в нее будут играть», — изрек Брэк прописную истину. Из преимуществ работы с компьютером продюсер отметил «сравнительную легкость» и постоянство — формат и архитектура не меняются за 4-5 лет, как это происходит с консолями.

Перед вами самая свежая из игр Blizzard, выходивших на консолях.

до 23 февраля 2010 г.

Твоя персональная скидка 10%

Antec
Believe it.
www.antec-russia.ru

на всю продукцию ANTEC
только в интернет-магазине
www.skladzheleza.ru

твой персональный код
Zh123KN

реклама

В конце января началось бета-тестирование PC-версии **Battlefield: Bad Company 2**. В нем добровольцы повоюют на различном транспорте в заснеженных горах Аляски. Завершиться пробный заезд должен 25 февраля.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
9 февраля 2010	**BioShock 2**	Сиквел лучшей игры 2007 года вновь отправит вас в океанские глубины, но на этот раз в свинцовых башмаках Большого Папочки.	ХИТ
19 февраля	**Aliens vs. Predator**	Продолжение экшена о самых кровожадных монстрах в истории кино — Чужих, Хищниках и морпехах.	80%
23 февраля 2010	**Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction**	Сэм Фишер вновь крутит шеи негодяям, расплачиваясь за убийство своей дочери.	ХИТ
Февраль 2010	**Anno 1404: Venice**	Аддон к удачной градостроительной стратегии, который добавит в игру мультиплеер.	70%
Февраль 2010	**Greed Corp.**	Гексагональная пошаговая стратегия про кризис перепроизводства. Чтобы победить, придется раскалывать гексы под базой противника и отправлять ее в туманный ад.	70%
Февраль 2010	**House M.D.**	Головоломка по мотивам сериала «Доктор Хаус» сама по себе похожа на злую шутку доктора Хауса.	40%
Февраль 2010	**Napoleon: Total War**	Первый аддон для Empire: Total War, посвященный трем ключевым кампаниям одноименного полководца.	80%
Начало 2010	**Battlefield 1943**	«Оказуаленный» и ускоренный примерно в сто раз Battlefield 1942. Да к тому же с разрушаемыми декорациями.	70%
Начало 2010	**The Oddbox**	Переиздание всех четырех игр серии Oddworld на PC. Между прочим, Munch's Oddysee и Stranger's Wrath к нам заглянут впервые.	70%
2 марта 2010	**All Points Bulletin**	MMORPG, из которой выкинули первую «M» и аббревиатуру RPG. В итоге получился мультиплеерный шутер с экономикой.	75%
2 марта 2010	**Battlefield: Bad Company 2**	Вторая «Плохая компания» не такая юморная, как первая, зато с потенциально шикарным мультиплеером.	80%
16 марта 2010	**Assassin's Creed 2**	Предок Десмонда в Италии эпохи Возрождения продолжает борьбу с тамплиерами.	85%
16 марта 2010	**Command & Conquer 4: Tiberian Twilight**	Финал (мы не верим, но так говорят) великой тибериумной саги.	80%
16 марта 2010	**Метро 2033**	Выходцы из GSC делают своего «Сталкера». Вместо Зоны — московская подземка.	70%
23 марта 2010	**Just Cause 2**	Экшен в тропиках с девизом «Веселье оправдывает все!» — в том числе стрельбу из гранатометов с двух рук.	60%
Март 2010	**Prison Break: The Conspiracy**	Интерактивная версия «Побега из тюрьмы» позволит взглянуть на события первого, лучшего сезона шоу под другим углом.	55%
13 апреля 2010	**Dead to Rights: Retribution**	Приквел единственного в мире экшена, где есть кнопка «Фас!». Повествует о том, как главный герой познакомился со своим псом.	65%
27 апреля 2010	**Red Dead Redemption**	Вестерн от создателей GTA 4. Револьверы, шпоры, ковбойские шляпы, скачки на фоне кровавого заката и фирменное внимание Rockstar к деталям.	ХИТ
3 мая 2010	**Mafia 2**	Продолжение самого убедительного симулятора мафиози.	ХИТ
Весна 2010	**Silent Hunter 5**	Очередной шаг навстречу реализму в симуляции немецкой подводной лодки. Разрешено свободно бродить по субмарине и раздавать приказы.	75%
Весна 2010	**Split/Second**	Единственная гоночная игра, в которой во время заезда вам на голову может упасть аэродромно-диспетчерская башня.	ХИТ
Весна 2010	**The Settlers 7: Paths to a Kingdom**	Шутливая стратегия королевских кровей о проблемах жизни в средневековой Европе.	70%
Весна 2010	**Two Worlds 2**	Продолжение не самого успешного клона «Готики», выросшее из аддона к оригинальному Two Worlds.	50%
Весна 2010	**Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising**	Первый аддон к Dawn of War 2, добавляющий в игру пятую фракцию (космодесантники Хаоса) и 20 новых миссий.	70%
Весна 2010	**World of Tanks**	Первая MMOG о танках.	60%
Лето 2010	**Alpha Protocol**	RPG о приключениях шпиона, удивительно похожего на Джейсона Борна.	75%
Лето 2010	**Singularity**	Шутер, в котором можно легким движением руки переместить во времени практически любой предмет.	75%
Осень 2010	**Brink**	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом.	70%
2010	**Blur**	Боевые гонки, где метко пущенная молния значит больше, чем мастерство вождения.	70%
2010	**Jumpgate Evolution**	Попытка лишить EVE Online звания главной космической MMOG в нашем секторе Галактики.	60%
2010	**StarCraft 2: Wings of Liberty**	Потенциально главная стратегия в реальном времени 2010-го. Первая кампания даст сыграть только за терранов.	ХИТ

BioShock 2

Aliens vs. Predator

Splinter Cell

House M.D.

Assassin's Creed 2

Just Cause 2

Mafia 2

Split/Second

Alpha Protocol

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Dark Void	Экшен с ракетными ранцами от авторов Crimson Skies.	70%
German Truck Simulator	Немецкий ответ «Дальнобойщикам 3».	50%
Vancouver 2010	Игра про зимнюю Олимпиаду в Ванкувере.	50%
Черная молния	Придаток к билету в кинотеатр.	30%

DiRT 2

Vancouver 2010

* *Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за стопроцентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

** *Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

*** *Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90-процентной вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Серверы **Call of Duty: Modern Warfare 2** опять были атакованы хакерами. Новый вирус в несколько раз увеличивает скорость игры, заставляя пехотинцев носиться по карте подобно персонажам немого кино.

Французский сайт ***nofrag.com*** опубликовал теорию о новом проекте **Blizzard**. Им может стать некая футуристическая MMOFPS-игра. По информации сайта, одной из особенностей шутера будет социальная составляющая, подобная **The Sims Online**.

ИНДУСТРИЯ

Спасибо отцам-основателям

ИГРОВАЯ РЕКЛАМА ПОД ЗАЩИТОЙ КОНСТИТУЦИИ США

Центральные персонажи серии GTA плевать хотели на американские законы, чего нельзя сказать о лоббистах самой игры. Вера в справедливое правосудие и хорошие адвокаты помогли Entertainment Software Association сохранить наружную рекламу **Grand Theft Auto 4** на улицах Чикаго. Плакаты с разнузданного вида девицами и вооруженными «санитарами улиц» не устроили местное управление транспорта. Однако претензии эти явно противоречат одному из главных пунктов Конституции США — Первой поправке, гарантирующей право каждого на свободное высказывание, и именно она стала основой для решения судьи. Довольный президент ESA Майкл Галлахер тут же закрепил триумф речью: «Это победа жителей Чикаго, игровой индустрии, но главным образом это победа Первой поправки. Надеемся, власти Чикаго перестанут тратить деньги налогоплательщиков на борьбу с безобидной рекламой и займутся более полезными делами».

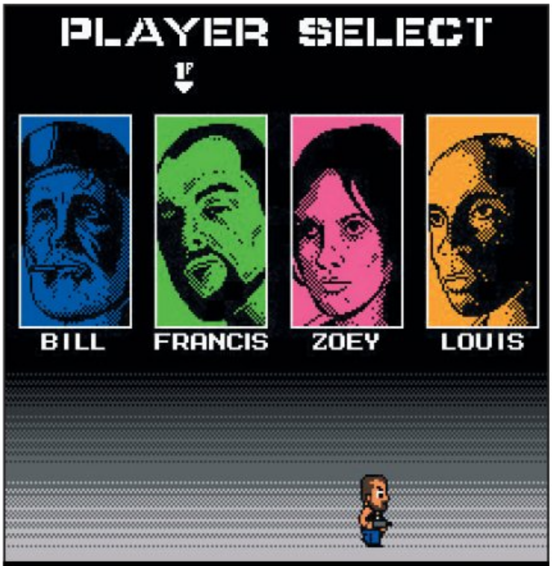
Нарисованный Нико, хоть и взирает строго, с плаката никуда не денется.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Сила пикселей против зомби

ВЫШЕЛ 8-БИТНЫЙ РЕМЕЙК LEFT 4 DEAD

Как выглядел бы один из самых популярных сегодня шутеров о зомби более двадцати лет назад? Задавшись этим вопросом, талантливый программист Эрик Рут нашел ответ. Он представил на суд общественности **Pixel Force: Left 4 Dead** — 8-битную версию игры, которая вполне могла бы выйти на Nintendo Entertainment System в 1986 году. Автор скрупулезно воспроизвел все основные детали. В Pixel Force: Left 4 Dead есть четверо выживших, сражающихся с синюшными мертвецами, четыре кампании из оригинальной игры и даже режим совместного прохождения. Правда, рассчитан он только на двоих участников, зато каждый из них может носить по два вида оружия. Бесплатно скачать игру можно с официального сайта — ***www.ericruthgames.com***. В дальнейшем Эрик планирует продолжить серию Pixel Force другими ремейками.



Экран выбора персонажа, которого, кстати, так не хватает в обеих частях Left 4 Dead.

Исправляемся

«Игромания» №1/2010

- «Спецматериалы», стр. 166. Игру «Княжеские войны» издает Nival Network, а не «Аструм Нивал».
- «R&S», стр. 48. Во врезке «Падение Белого Волка» весь текст повторяется два раза подряд.
- «R&S», стр. 75. Похожая неприятность произошла с описанием игры Vertex Dispenser: на его месте оказалось описание Oculus.

MEDAL OF HONOR

Жанр
Шутер

Издатель
Electronic Arts

Разработчики
EA Los Angeles
EA DICE

Похожесть
Call of Duty: Modern Warfare 2
Battlefield: Bad Company

Мультиплеер
Интернет

Дата выхода
Осень 2010 года

RS@IGROMANIA.RU

Александр Башкиров

ЛОБОВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Серия Medal of Honor вступает в открытую конфронтацию с Call of Duty: Modern Warfare

ЧТО? Перезагрузка серии Medal of Honor в новом сеттинге: события разворачиваются в современном Афганистане.

ГДЕ? Лос-Анджелес, Калифорния, студия EA LA.

Флагманская серия военных шутеров **Electronic Arts** оборвалась три года назад первым серьезным провалом — **Medal of Honor: Airborne**. Тогда же **Activision** триумфально перезапустила серию **Call of Duty**, добавив к ней подзаголовок **Modern Warfare** и фактически единолично закрыв тему Второй мировой (**Call of Duty: World at War** так и не смогла догнать MW по продажам). Вместе с Modern Warfare завершилась целая эпоха: стало ясно, что большие AAA-шутеры отныне происходят в наши дни. В 2008-м интересы **Electronic Arts** в жанре «современного шутера» представляла консольная **Battlefield: Bad Company**, в 2009-м у **Call of Duty: Modern Warfare 2** вообще не оказалось прямого конкурента — все потенциальные оппоненты благоразумно отошли в сторону.

Глядя на астрономические продажи Modern Warfare, в Electronic Arts приняли два решения: одно — очевидное, другое — логичное. Во-первых, Medal of Honor, как и многие другие игры в 2009 году, подвергнута перезагрузке. Вторая мировая позабыта, игра происходит в наши дни, рассказывает про подвиги американских солдат в Афганистане и имеет суровый возрастной рейтинг M (впервые в истории Medal of Honor). Во-вторых, разработка проекта поручена сразу двум студиям: однополь-

Судя по трейлеру игры, важную роль в тактическом арсенале противника будут играть импровизированные взрывные устройства.

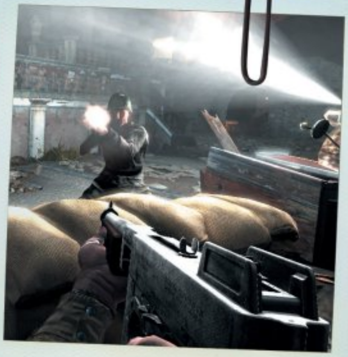
Боевые заслуги

Medal of Honor: Allied Assault (2002)

Благодаря Allied Assault (разработанной студией 2015, бывшие сотрудники которой позже сформировали Infinity Ward) сформировался жанр кинематографического шутера, а заодно началась нескончаемая мода на Вторую мировую. Тогда никто не представлял, что на движке Quake 3: Arena можно убедительно воспроизвести высадку в Нормандии!

Medal of Honor: Pacific Assault (2004)

В Pacific Assault, посвященной событиям битвы при Перл-Харборе, авторы попытались привить голливудскому шутеру рудиментарную тактику: отдельным подчиненным в отряде можно было отдавать приказы. Которыми, впрочем, мы пользовались исключительно для вызова ходячей аптечки.



Medal of Honor: Airborne (2007)

В первой Medal of Honor для консолей текущего поколения (а также PC) авторы попытались радикально изменить игровую механику: шесть огромных уровней, на каждом из которых можно было высадиться с парашютом в любой точке карты (задания разрешалось выполнять в любой последовательности). К сожалению, глубоко в сердце Airborne была все тем же линейным WW2-шутером.

Да, в Medal of Honor можно будет вышибать двери в составе штурм-бригады. Но авторы подчеркивают — это вовсе не превращает ее в тактический симулятор.

зовательской кампанией занята **EA Los Angeles**, которая обслуживает серию с 2002 года, а многопользовательская составляющая доверена создателям **Battlefield** — студии **EA DICE**.

Двойная нагрузка

Мы встретились с исполнительным продюсером Грегом Гудричем и креативным директором Ричем Фаррелли из EA Los Angeles, чтобы узнать, как они собираются перезапускать игру, без которой не случилось бы ни Call of Duty, ни долгоиграющей моды на WW2-шутеры.

«Сериал Medal of Honor живет и дышит в Лос-Анджелесе, так что вполне естественно, что разработку сингла поручили именно нам, — начинает Гудрич. — Но DICE — разработчик мирового класса, один из лидеров индустрии в том, что касается многопользовательских шутеров. Поэтому доверить им мультиплеер было настолько же естественно. Каждая команда занимается тем, что умеет делать лучше всего».

При этом DICE и EA LA не изолированы друг от друга: по словам Фаррелли, разработчики из лос-анджелесского отделения регулярно играют со шведами в мультиплеер, а потом рассказывают, что им не понравилось. DICE аналогично поступают с уже готовыми сингл-уровнями. «В игре все должно быть согласовано, — поясняет Грег. — В сингле и в мультиплеере будет один и тот же мир, одни и те же персонажи, одна и та же игровая механика... Мы не скрываем того факта, что один продукт делают две команды, — наоборот, мы считаем это достоинством! То есть разница между ними, конечно, будет: в тюнинге, в скорости перезарядки, в каких-то мелочах, которые важны для каждого из режимов. Но и сингл, и мультиплеер будут выглядеть и играться как Medal of Honor, а не как, скажем, Battlefield — это точно».

Когда в воздухе впервые звучит неизбежное словосочетание «Call of Duty», Гудрич и Фарелли морщатся. Они политкорректно признаются, что пристально следят за CoD и «другими конкурирующими сериями» и, конечно, являются большими фанатами Infinity Ward. Грег и Рич намереваются вернуть Medal of Honor звание флагмана жанра и считают главными козырями новой игры ее аутентичность и общее уважительное отношение разработчиков к сражающимся в Афганистане элитным спецназовцам.

В черном «Апачи»

«При слове «Афганистан» игрок наверняка представляет себе нечто безжизненное и пустынное, — говорит Гудрич. — Но помимо пустынь в нашей игре будут и красивые речные равнины, и плоскогорья, и всевозможные города и поселки. Мы ни разу не пожалели о том, что определили в качестве сеттинга именно Афганистан: очень разнообразная топография, масса визуальной информации в кадре... было из чего выбрать при строительстве уровней!»

Хотя в центре сюжета игры — подвиги маленькой группы оперативников (элиты американских спецвойск, выполняющей самые деликатные и рискованные задания), Гудрич подтвердил, что в некоторых миссиях Medal of Honor можно будет сыграть за представителей традиционных воинских подразделений и управлять тяжелой техникой (в том числе и вертолетом «Апачи»).

«Когда мы говорим об аутентичности, не надо думать, что тут имеется в виду реализм, — вступает Фаррелли. — Это разные вещи! Под аутентичностью мы подразумеваем следующее: мы консультируемся с нашими спецназовцами и стараемся точно воспроизвести все те мелкие детали, которые заставят игрока почувствовать себя в шкуре оперативника. Но в то же время мы делаем развлекательный продукт, а не симулятор, нас не интересуют сложная физика и точная траектория полета каж-

Ковбой

Его зовут Ковбой

Реальный прототип бородатых элитных оперативников Medal of Honor

Ковбой

Запечатленный на снимке выше Ковбой — член американских сил специального назначения, участвовавший в боевых действиях в 2002 году, позировавший для журнала Life и раскатывавший по Северному Афганистану на квадроцикле. Нетрудно догадаться, что именно Ковбой украшает обложку Medal of Honor (и нынешнего номера «Игромании»). В ответ на вопрос: «Как вы намерены встряхнуть геймплей военного кинематографического шутера?» — в EA LA на полном серьезе отвечают: «У нас есть боевая борода!»

Играть предстоит не только за мужчин на земле, но и за тактическую поддержку с воздуха.

Пока что из боевых машин объявлены только мотовездеходы... но это точно не единственное средство перемещения по Афганистану.

дой пули... Мы просто хотим построить достаточно яркий и достоверный мир». Другими словами, Medal of Honor — все еще аттракцион, а не тактический спецназовский шутер.

Элитные спецназовцы и моджахеды в новом Medal of Honor выглядят одинаково: это мрачные бородатые мужчины в чалме. Как отличить своих от чужих в сингле и особенно в мультиплеере? «Ну, в игре мы используем разные типы одежды и снаряжения, — говорит Рич. — Мы сделали уже много шутеров такого типа и знаем, как изменить силуэты персонажей, чтобы игроку было легче распознавать своих; работаем и с анимацией, и со звуковым сопровождением. Наши бойцы и инсургенты используют разные типы оружия, которые звучат по-разному. В этом, кстати, и заключается вся прелесть игры: вы — оперативники на вражеской территории, вы отрезаны от основных сил и действуете на свой страх и риск...» Грег добавляет: «Я играю в Medal of Honor каждый день, и до сих пор, завернув за угол, нечаянно расстреливаю напарников! Вот так все и происходит на самом деле, в реальных операциях».

Гудрич пока не может точно сказать, сколько миссий будет в однопользовательской кампании: игра еще на ранней стадии разработки. «В прошлую среду мы закончили первую рабочую версию для PS3, так что... После перерыва начнется тестирование, будем превращать MoH 1.0 в MoH 2.0 и 3.0. Сделать красивую игру очень легко — а вот качественную...»

Из дома в дом

Игра снова использует Unreal Engine 3 (на котором была построена Medal of Honor: Airborne). «Как видно по трейлеру и скриншотам, мы выжимаем из технологии максимум на PC, PS3 и Xbox 360, — заверяет Рич. — Это улучшенная и модифицированная версия по сравнению с Airborne. Почему Unreal Engine, а не Frostbyte (движок Battlefield: Bad Company. — *Прим. «Игромании»*)? Все просто: мы очень хорошо знаем эту технологию и с ней очень удобно работать на разных платформах».

Как и Call of Duty, новый Medal of Honor в первую очередь ставит на разнообразие: снайперские дуэли в горах, затяжные перестрелки на средних дистанциях, ближний бой (в ход идут ножи) в кошмарных городских условиях... «Наши консультанты говорят, что выбор оружия определяется характером миссии, — объясняет Фаррелли. — Это особенно заметно на городских уровнях: бой на

Отличить своих коллег от врагов не всегда будет так просто.

Например, это вовсе не кровожадные террористы, а, наоборот, американские оперативники при исполнении.

крышах, бой на улице, бой в узких извилистых переулках... На открытом пространстве можно спокойно занять позицию и выбрать цель, а в городе вы буквально бежите *сквозь* противников, все происходит очень быстро. Главное — суметь прорваться к цели миссии!»

Грег добавляет: «Когда садишься в самолет или вертолет, дистанция боя увеличивается еще больше. ВВС-операции призваны сбить ритм после нескольких лихорадочных миссий за спецназовцев».

О поведении инсургентов разработчики пока не распространяются — как и о том, будут ли на поле боя присутствовать мирные жители (которых так удобно использовать в качестве живых щитов). Пока известно только то, что мы будем сражаться с «Аль-Каидой», а эти ребята все время меняют тактику. «Сейчас в Афганистане совсем другие боестолкновения, чем в начале войны. Наши парни тоже постоянно меняют стратегию, подстраиваются под соперника... Все это отражено в игре».

Несмотря на всю злободневность тематики, участь **Six Days in Fallujah** Medal of Honor точно не грозит: реальные исторические события в игре отражены не будут, разработчики называют МоН «историческим фикшеном»: «Да, мы вдохновлялись событиями, которые прямо сейчас происходят в Афганистане, читали литературу, общались с консультантами. Но это ни в коем случае не документальная игра!»

■ ■ ■

EA LA даже не пытаются сделать вид, что их проект как-то изменит ландшафт современного военного шутера. Это злободневный (во многих смыслах) продукт на модную современную тему, лишенный каких бы то ни было намеков на инновации в игровой механике (если забыть про Афганистан и рассуждения о чести современного спецназовца, Гудрич и Фарелли в схожих выражениях могли бы описать **Medal of Honor: Allied Assault**). На мультиплеер от DICE, безусловно, можно положиться. А вот как будет выглядеть сюжетная кампания, сегодня сложно сказать. Черт с ней, с оригинальностью, с Call of Duty надо конкурировать кинематографичностью, постановкой, размахом! Окажется ли стрелять инсургентов в Афганистане так же интересно, как защищать Америку от русских, — узнаем уже в этом году. ■

ПЕРВЫЙ **ВЗГЛЯД** — Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда».

В РАЗРАБОТКЕ — Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ **ВНИМАНИЯ** — Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ — Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ — Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

TRUE CRIME

Издатель
Activision
Разработчик
United Front Games
Похожесть
- Серия True Crime
- Серия Assassin's Creed
- Серия Just Cause

Мультиплеер
Без подробностей
Сайт игры
truecrime.com

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2010 года

True crime — это нефантастический литературный жанр, в котором автор описывает расследование реального уголовного дела. В начале 90-х в Китае появилась мода на экранизацию подобных романов. Должно быть, самый известный true crime фильм — «Криминальная история» 1993 года выпуска. Это одна из немногих «серьезных» работ Джеки Чана, где он выступил одновременно в качестве исполнителя главной роли и режиссера. Собственно, у игр серии **True Crime** общего с одноименным жанром — только название, китайцы на главных ролях и, конечно, «настоящее кун-фу».

True Crime: Streets of L.A. не повезло. Ну кто, скажите, стал бы играть в странный кун-фу-GTA-клон, когда только что вышла **GTA: Vice City**? А играть было во что. Ник Кенг бодрым Джеки Чаном пачками избивал представителей китайской/корейской/любой другой мафии, яростно поливал их же свинцом, прыгая в рапиде, как Макс Пейн, а в свободное время гонял по улицам Лос-Анджелеса на кабриолетах, посещал занятия по карате и ходил на стрельбище. True Crime: Streets of L.A., саркастически улыбаясь, изображал из себя наивные, довольно глупые, но бесконечно добрые и захватывающие трэш-боевики начала 90-х. Вторая часть вышла через два года, но оказалось на редкость банальным боевичком, в котором остались лишь негативные стороны оригинала — дешевая графика и никому не нужный гигантский город.

Новая игра опять называется **True Crime** (да-да, вот так скромно и без лишних буковок после двоеточий). Как заявляет издатель **Activision**, это не просто триквел, а тотальная перезагрузка серии. Прежний разработчик **Luxoflux** отстранен от проекта, а созданием игры занимается канадская студия **United Front Games**. Пока на их счету лишь готовящийся к выходу PS3-эксклюзив **ModNation Racers**.

Действие третьей части разворачивается в Гонконге. Город предстанет во всем своем многообразии — от элитных центральных районов до грязных рыбных рынков. Главного героя зовут Вэй Шен (Wei Shen), он детектив, работающий под прикрытием в одной из китайских мафиозных группировок. Как и в «**Двойной рокировке**», бедного полицейского заставят работать на обе стороны. В провокационные моменты от вашего выбора будет зависеть, кому из персонажей жить, а кому — умирать. Тут уж не до шуток первой части.

Разработчики пока не раскрывают информацию о боевой системе (кун-фу-файтинг всегда был основой True Crime), зато недвусмысленно намекают на наличие паркура. Да, главный герой теперь будет скакать по крышам Гонконга, но это далеко не все! В True Crime можно будет паркурить прямо на *движущемся* транспорте. Например, догнать машину на мотоцикле, запрыгнуть ей на крышу и вытащить матерящегося по-китайски водителя из-за руля.

Вэй Шен подозрительно похож на Ника Кенга. Уж не родственники ли они?

Это взорвался мотоцикл, на котором только что ехал главный герой.

■■■

В **GTA: San Andreas**, если помните, был билборд с надписью «Избавляйтесь от старого мусора. Сейчас же! True Grime Street Cleaners». Почему-то нам кажется, что в этот раз подобное поведение **Rockstar Games** может оказаться неуместным, а True Crime — вполне приличной игрой. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Продолжение гонконгского GTA-клона наконец-то переезжает в сам Гонконг — с кун-фу, паркуром и полицейским под прикрытием.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 45%

Михаил Лисецкий

ЖАНР Стратегия

WARHAMMER 40 000 DAWN OF WAR 2
CHAOS RISING

Издатель
THQ
Разработчик
Relic Entertainment
Издатель в России/локализатор
Акелла
Похожесть
- Серия Dawn of War
- Серия Company of Heroes
- Ground Control 2: Operation Exodus

Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
www.dawnofwar2.com

ДАТА ВЫХОДА
Март 2010 года

С миром Warhammer 40 000 в последнее время происходят необыкновенные метаморфозы. Выпустив вторую часть **Dawn of War**, **Relic** произвела в серии бархатную революцию. Остановившись на принципе удержания контрольных точек, разработчик почти лишил игрока радостей демиурга. От базы остался рудимент, строительство было сведено к минимуму, и львиную долю поединка игрок командовал немногочисленными отрядами на передовой. Но как оказалось, это было только начало. Дебютный аддон **Chaos Rising** продолжает выводить из Dawn of War 2 родимые пятна, унаследованные от классических RTS. Словно совращенный Хаосом генерал Космодесанта, игра предает традиции славных предков и «вырождается» в RPG.

Еще в оригинале на любителей посылать в пекло сотни безымянных юнитов обрушилась сложная система распределения очков опыта, персональная экипировка трофейным вооружением и прочая кастомизация бойцов отряда «Кровавые вороны». В Chaos Rising весь этот RPG-пакет сохранился. Более того, бывалых стратегов озадачат ханжеской необходимостью морального выбора.

Космодесантники Хаоса — извечные соперники «воронят» и по совместительству новая играбельная армия Dawn of War 2. В борьбе с ними вам не раз представится возможность действовать по правилам противника. Согласившись нанести удар в спину, вы тотчас наведете на солдат «хаотическую порчу». Не пугайтесь, «порча» — не удар по характеристикам, а, наоборот, доступ к отдельной ветке древа скиллов и специальному вооружению. Chaos Rising, как и любая породистая RPG, предусматривает несколько концовок. Какую из них увидите вы, целиком зависит от степени развращенности бывших агнцев-десантников к концу повествования.

Вооруженные силы Хаоса во многом передразнивают линейку космодесанта. Так, расовую принадлежность этого дредноута выдают разве что черный цвет и черепа-погремушки.

События Chaos Rising стартуют через год после расправы над тиранидами в оригинальной кампании. Имперский отряд возвращается в родной сектор космоса, где давно потерянная, скованная льдом планета Аурелия спустя тысячелетия вновь выныривает из искривленного пространства — однако на этот раз обжитая хаотическим отродьем.

На помощь капитану Давиану Тулу придут новые типы юнитов: Librarian, местный аналог фэнтезийного колдуна поддержки, и Predator, танк с лазерным вооружением. Изучать и усиливать их возможности можно будет долго — верхняя планка развития скакнула в аддоне на десять делений, с 20-го на 30-й уровень. Пополнятся и бестиарии других рас. Например, появится кавалерист с ласкающим слух именем Juggernaut of Khorne (Khorne, напоминаем, один из четырех хаосистских богов). Внешне новый юнит похож на алого чертенка верхом на зубастом носороге.

■ ■ ■

Оригинальная DoW2 следовала правилам собственного мини-жанра с такой трепетностью, что порой срывалась в нудный самоповтор. Дополнением Chaos Rising Relic прикасается к серии клеммами дефибриллятора: новая агрессивная раса, ролевые упражнения с «уровнем испорченности», герои-спеллкастеры — эти и другие нововведения призваны оживить геймплей хотя бы в одиночной кампании. Встрепенется ли онлайновый режим? Пока неизвестно. Здесь у фанатов к разработчикам все еще много вопросов особого рода. Появятся ли у игры новые серверы во избежание постоянных лагов при международных матчах? Не повторит ли раса Хаоса судьбу тиранидов, долгое время остававшихся непобедимыми в онлайне? Ждать ли более адекватной системы поиска соперников? Ответы узнаем уже в марте. ■

По многовековой традиции первый аддон к именитой стратегии — зимний.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Хаос продолжает совращать великую стратегию: она все больше походит на RPG; появляется играбельная раса хаоситов.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

PIRATES OF THE CARIBBEAN

ARMADA OF THE DAMNED

Издатель
Disney Interactive Studios

Разработчик
Propaganda Games

Похожесть
- Серия «Корсары»
- Sid Meier's Pirates!
- Fable

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
propagandagames.com/games

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2010 года

Анонс **Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned** поначалу энтузиазма не вызвал. Сочетание «RPG от **Disney Interactive**», да еще и в декорациях голливудского аттракциона «Пираты Карибского моря», — не лучшая приманка для поклонников ролевого жанра. Однако, как мы недавно выяснили, Disney сегодня пересматривает свой подход к разработке, стремясь делать более глубокие и вдумчивые игры. И похоже, что именно Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned наряду с **Epic Mickey** и **Tron: Evolution** станут авангардом нового диснеевского формата.

Disney выпустили немало игр во вселенной Pirates of the Caribbean. Тут есть и одноименная онлайновая MMORPG, и пара средненьких экшенов по мотивам фильмов. Но полноценной пиратской RPG еще не было (вторые «**Корсары**» с тем же лицензионным подзаголовком не имеют к «Пиратам Карибского моря» никакого отношения, кроме желания погреть руки на кинопремьере). Естественно, авторы ориентируются в том числе и на российскую серию, но берут явно выше, стараясь сделать разнообразную RPG в традициях... **BioWare**.

Авторы обещают морские бои и даже некую экономическую систему. Корабль игрока будет развиваться и становиться мощнее.

Первое и самое главное: это будет именно ролевая игра, а не «экшен с элементами». Здесь мы сможем не только механически повышать параметры персонажа, но и реально отыгрывать роль. Авторы особенно подчеркивают, что Armada of the Damned — это игра о выборе. В центре повествования — наши решения и моральные дилеммы, от которых будет зависеть содержание приключений, отношение к герою простых жителей и целых наций и то, как будет развиваться сюжет. Авторы прекрасно понимают, что пиратская этика — вещь крайне расплывчатая, ее нельзя дихотомически поделить на «добро» и «зло». Именно поэтому многое будет зависеть от совести самого игрока и его моральных ориентиров. Чувствуете? В «RPG от Диснея» пахнет «**Ведьмаком**» и **Dragon Age: Origins**.

Вторая важная новость — игроку дадут практически полную свободу. Мы сможем исследовать мир, открывать неизведанные бухты, общаться с многочисленными NPC, выполнять разнообразные задания и вообще максимально самостоятельно строить свою пиратскую жизнь. В этой связи авторы даже упоминают такие святые слова, как **Sid Meier's Pirates!**

Чтобы добиться такой концентрации свободы выбора и свободы исследования, разработчики решили не связывать себя лицензионными рамками кинотрилогии имени Джонни Деппа. Действие Armada of the Damned разворачивается в той же вселенной, но сюжет не имеет отношения к какому-либо из фильмов про Джека Воробья. Знакомые персонажи, возможно, появятся, но главным героем точно не будет супруг Ванессы Паради. По всем канонам классической пиратской RPG, игру мы начнем в роли молодого, мало кому известного флибустьера, и от действий игрока напрямую зависит, кем он в итоге станет: самым уважаемым пиратом Карибского моря или самым ужасающим. По ходу прохождения будет меняться даже внешность героя, на это также повлияет моральный выбор игрока: очевидно, нас ждет что-то в духе **Fable**.

■ ■ ■

Пока все это только обещания, да и особого опыта в ролевом жанре у Propaganda Games нет: до этого они отметились субтропическим шутером **Turok**. Зато у них есть время: релиз намечен на конец 2010 года. А главное, им не нужно торопиться к кинопремьере: значит, мы вполне можем рассчитывать на первую качественную и глубокую RPG в этой раскрученной вселенной. ■

Про бои пока известно немного: нам дадут полный контроль над игроком, мы сможем парировать удары и использовать в сражении специальные способности.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Неожиданно глубокая и разнообразная RPG по «Пиратам Карибского моря», которая делает верную ставку на серию «Корсары», Sid Meier's Pirates! и лучшие игры BioWare.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

Денис Мурин

ЖАНР Экшен

Издатель/разработчик
LucasArts Entertainment

Похожесть
- Star Wars: The Force Unleashed
- Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy
- Star Wars: Knights of the Old Republic

Мультиплеер
Не объявлен

Сайт игры
unleashed2010.com

ДАТА ВЫХОДА
Неизвестна

STAR WARS
THE FORCE UNLEASHED 2

Так называемая «расширенная вселенная «Звездных войн» имеет довольно странную структуру развития. Связано это прежде всего с тем, что Джордж Лукас снимал свои фильмы с середины истории, заставляя сначала сопереживать Скайуокеру-младшему и компании, а потом уже, почти через тридцать лет — смотреть на эпическое превращение провинциального мальчишки в Дарта Вейдера. Поскольку события третьего эпизода не были известны до 2005 года, многочисленным авторам приходилось писать про что угодно, кроме прогалины в 19 лет. Так появились книги, комиксы, игры и прочее про становление и кризисы Новой Республики, знаменитые **Knights of the Old Republic**, **TIE Fighter** и **X-Wing**, серии **Dark Forces** и **Jedi Knight**, экшены о похождениях бравого клоноспецназа (**Republic Commando**) и всякий шлак вроде **Star Wars: Obi-Wan**. Ну а потом пришла пора заполнения последнего пробела в истории саги.

Star Wars: The Force Unleashed фанаты ждали почти как сам третий эпизод. Это была первая игра по «Звездным войнам» на консолях нынешнего поколения. Первый экшен с джедаями на главных ролях со времен **Jedi Academy**. Первый экшен, который давал желанную возможность жарить и душить имперских штурмовиков, а также играть ими в кегли. Ну и, наконец, в Force Unleashed можно было со всего размаху запустить Дартом Вейдером в ближайшую дверь-диафрагму на «Звезде смерти», а затем (спойлер!) проткнуть его сразу двумя мечами.

Полгода назад мы так искренне радовались, что разработчики, наконец, вспомнили про PC и подарят нам дополненный **Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition**... Как оказалось, **LucasArts** подло воспользовались любителями компьютерных игр — вероятно, истинной целью порта было подогреть интерес к новому консольному релизу!

The Force Unleashed 2 продолжает «светлую концовку», когда Гален Марек (Старкиллер) победил Императора, но был поджарен молнией и погиб. Как оказалось, не совсем. В продолжении мы снова будем управлять Мареком. Герой теперь дерется аж двумя световыми мечами и может не только дерзко складывать из них римскую цифру «два» на логотипе, но и сражаться с совсем уж эпическими противниками. Среди них, например, есть *нечто* размером с Саратовскую область, влегкую убившее ранкора и кинувшее в героя его тушкой. В праздничной программе также присутствуют: тяжелые моральные выборы, раздвоение личности на неизвестной почве и, конечно, любовь. Также известно, что герой будет драться на арене.

Это были факты. А теперь наши предположения. Вероятно, герой бежал за Внешнее кольцо, где прячется на малоразвитых, варварских планетах. Возможно, какое-то время в гладиаторских боях герой будет выступать без оружия — оба его меча, показанных в трейлере, явно самодельные, так что Мареку наверняка понадобится какое-то время, чтобы найти компоненты и собрать их.

■ ■ ■

Первая часть для многих оказалась разочарованием — тотальную систему разрушений убрали из финального релиза, драться с боссами было неудобно из-за дурацкой фиксированной камеры, а эпическую сцену «принудительной» посадки имперского крейсера приходилось терзать полчаса из-за невероятной сложности. По опыту можно предположить, что геймдизайнерские проколы ко второй части будут сведены к минимуму. Вот только опыт же и подсказывает, что PC-игроки успеют познакомиться с ней аккурат к тому моменту, как консольный Старкиллер отрастит лишнюю руку и схватит ей третий меч. ■

Герой, если что, сам решил лететь в пасть к монстру.

Игра за номером два — два меча в руках героя! Страшно подумать, как разработчики выкрутятся в третьей части.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Наш любимый темный джедай возвращается. На этот раз с примочками из Jedi Academy, раздвоением личности и историей «любви на расстоянии».

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

РЕКЛАМА
МОРЕ НЕРАСКРЫТЫХ ТАЙН
BIOSHOCK 2
ФЕВРАЛЬ 2010
18
www.pegi.info
ФИРМА «1С»
PS3
PlayStation 3
PLAYSTATION Network
Games for Windows
XBOX 360
THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED
2K CHINA
2K MARIN
2K AUSTRALIA
DIGITAL EXTREMES
2K GAMES
© 2002-2010 Take-Two Interactive Software и ее дочерние компании. Разработано 2K Marin, 2K Australia, 2K China и Digital Extremes. BioShock, 2K Games, 2K Marin, 2K Australia, 2K China, логотипы 2K Games, 2K Marin, 2K Australia, 2K China и Take-Two Interactive Software являются торговыми марками и/или зарегистрированными торговыми марками Take-Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes и ее логотип являются торговыми марками Digital Extremes. Unreal® является зарегистрированной торговой маркой Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2010, Epic Games, Inc. Все права защищены. BioShock 2 использует технологию Havok®, Copyright 1999-2010 Havok.com, Inc. (и владельцы лицензий). Все права защищены. Более подробная информация представлена на сайте www.havok.com. NVIDIA, логотип NVIDIA и The Way It's Meant To Be Played являются торговыми марками и/или зарегистрированными торговыми марками NVIDIA Corporation. Все права защищены. Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Майкрософт, Games for Windows и эмблема кнопки «Пуск» Windows Vista используются по лицензии корпорации Майкрософт. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. © 2010 ООО «1С-СофтКлаб». Все права защищены. Все прочие торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены.

Александр Башкиров
RS@IGROMANIA.RU

PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS

ЖАНР Темпоральный слэшер

Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montreal
Похожесть
- Серия Assassin's Creed
- Серия God of War
- Серия Devil May Cry

Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
prince-of-persia.us.ubi.com

ДАТА ВЫХОДА
Май 2010 года

Prince of Persia: The Sands of Time, пожалуй, лучшая трехмерная игра про Принца Персии. Компания **Ubisoft Montreal** разрабатывала ее в тесном сотрудничестве с Джорданом Мехнером, который наверняка и придумал гениальный ход с возможностью перемотки времени в любом направлении.

В 2010-м **Ubisoft** вновь вспоминает про Мехнера при работе над **Prince of Persia: The Forgotten Sands**. Эта игра расширяет современную трилогию о Принце. Ее события приходятся на промежуток между The Sands of Time и **Warrior Within**. Главная причина обращения к классике — майский релиз «Принца Персии» Джерри Брукхаймера, снятого по отдаленным мотивам The Sands of Time. Джордан Мехнер — один из авторов сценария, а в главной роли — Джейк Джилленхал. В отличие от звездного брукхаймерского костяка (Уилл Смит, Джонни Депп) этот актер прежде всего известен своими драматическими ролями.

На заре карьеры он играл исключительно болезненных юношей. В эпической картине «Парень из пузыря» его персонаж так и вовсе ходил в скафандре, чтобы не заболеть. Позже герой Джилленхала все-таки погиб: в фильме «Донни Дарко» его убило вылетевшей из временного портала турбиной самолета, на котором в канун конца света его мать и сестра полетели на конкурс танцев! Потом была «Горбатая гора»... К чести актера следует отметить, что для работы над «Принцем» он приобрел превосходную физическую форму и волевым решением придал-таки лицу придурковатое выражение.

Судя по всему, у The Forgotten Sands с фильмом подозрительно много общего в размахе и художественном решении.

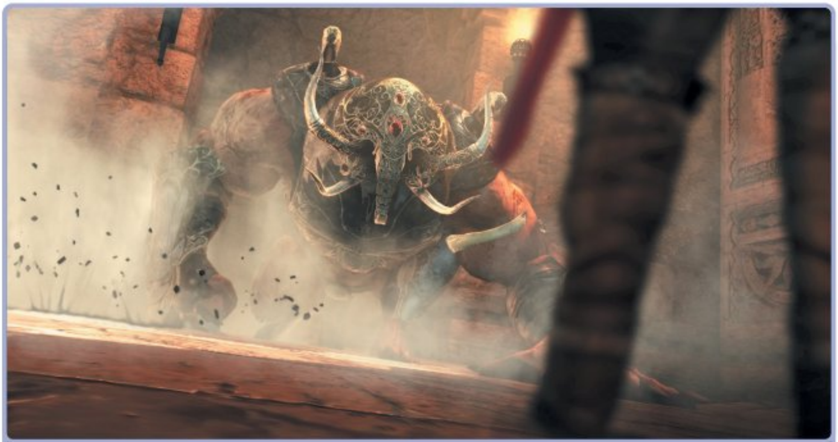
Сюжет известен в самых общих чертах: Принц навещает брата-монарха в соседнем государстве, царский дворец осаждает враждебная армия. Чтобы помочь родственнику, герой решает использовать свои сверхспособности. Обещаны бои с многочисленными врагами (причем в эпических масштабах — Принцу противостоит целая АРМИЯ) и комплексная акробатика со злостным манипулированием временем. Для гимнастических упражнений игрокам выдадут воистину громадные локации.

Игра построена на том же движке Anvil, что и обе части **Assassin's Creed**. Нововведение в геймплее пока всего одно — в The Forgotten Sands Принц умеет управлять стихиями, что в комбинации с замедлением или ускорением времени приводит к ужасающим последствиям для врагов (легко представить себе, как это работает на примере наводнения или урагана). Основная версия выходит в мае на PS3, Xbox 360 и PC, второстепенные — на Wii и портативных платформах.

■ ■ ■

Очевидно, Джилленхал неслучайно участвует в проекте — в игре мы его вряд ли увидим, но ее родословная закручена не слабее, чем интрига «Донни Дарко». Только представьте, каково, должно быть, Джордану Мехнеру видеть игру, разрабатываемую по мотивам фильма, снятого по мотивам игры, разработанной Мехнером по мотивам другой игры, разработанной Мехнером двадцать лет назад... Но в целом The Forgotten Sands — гораздо более интересная альтернатива, чем очередное скучное переосмысление серии с нуля. Мы, если что, согласны даже на улучшенный ремейк The Sands of Time. ■

Видимо, герой еще не освоился с новыми умениями. Покрыть льдом стену, за которую нужно цепляться, — это как-то неумно.


Действие игры, очевидно, происходит в Индии.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

В одних играх мы наблюдали трюки со временем, в других — с погодными эффектами. В Prince of Persia: The Forgotten Sands впервые то и другое будет происходить одновременно!

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 85%

Games for Windows

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Шутер

Издатель
SEGA

Разработчик
Rebellion Developments

Похожесть
- Aliens vs. Predator
- Alien Trilogy
- Dead Space

Мультиплеер
- Интернет (до 18 игроков)
- Кооператив на 4 человек

Сайт игры
sega.com/games/aliens-vs-predator

Дата выхода
Февраль
2010 года

ALIENS vs PREDATOR

Илья Янович

Удивительно наблюдать за тем, как ценность серии игр **Aliens vs. Predator** меняется из года в год. Первые две части непохожи во многом: у них разные разработчики, разные подходы и разные уровни исполнения, но их объединяет одно — это были шутеры про крутых пехотинцев. Возможность побыть чем-то противным и чавкающим интриговала, но всегда воспринималась как какой-то довесок, экзотика, как вариант — мультиплеерная хитрость. Когда вам говорят про великую **AvP 2**, вы в первую очередь вспоминаете, как за шкирку тащили товарища из улья.

Но так сложилось, что в 2010 году сделать первоклассный фантастический экшен в мире может всего несколько команд, и **Rebellion**, увы, к ним не относится. Мы искренне полагали, что интереснее всего в новый AvP будет играть за людей, но знакомство с несколькими первыми уровнями каждой из трех кампаний показали: в уравнении, где есть морпех, Чужой и Хищник, две последние переменные — самые важные. Обо всех фактах, так или иначе касающихся Aliens vs. Predator, мы уже писали. Ниже — наши впечатления от того, насколько интересно в нее играть. И да, это превью действительно последнее: релиз в конце февраля, дальше — только полноценная рецензия.

В космосе никто не услышит, как вы зевнули

Если судить по первому часу кампании за десантника, проблемы у игры в следующем. Во-первых, по механике и устройству формальная третья часть AvP ничем не отличается от второй — в душе это шутер 2001 года без толковой постановки и интересных ситуаций. Во-вторых, этот шутер еще и совершенно предсказуем.

Вы ходите по узким коридорам, осматривая каждый уголок с фонариком (можно бросить и световую шашку), тычете в экраны, слушаете напарника по рации, а сюжет подается через аудиозаписи из PDA убитых товарищей. Типичная боевая сцена выглядит так: вы заходите в какой-то тупик, вас по рации предупреждают об опасности (вернее, *опасности!*), с потолка сваливается парочка Чужих, вы их убиваете и продолжаете путь через ближайший люк — он как раз открылся. Здесь нет ни плотоядного, утрированного ужаса **Dead Space**, ни копеечного драйва **Area 51**. Ощущается лишь священный трепет разработчиков перед любимой фантастической серией и их суеверная боязнь испортить все собственной неуместной выходкой.

Есть, конечно, и светлые моменты — например, авторы честно стараются нагнать напряжение. Скажем, в одной из сцен вы идете по свету большого прожектора, оставленного на полу. Дизайнеры специально установили его там, чтобы тень крадущегося за вами Чужого (а он и правда крадется) показалась ОГРОМНОЙ. Прием, кроме шуток, удачный, но после него снова начинаются скучные блуждания по коридорам.

Чужого не кормить!

Что удивительно, в двух других кампаниях игра буквально оживает. Интереснее всего получился Хищник — в его шкуре AvP тут же превращается в жестокий, быстрый слэшер: можно разрывать противников когтями, хватать за шею и протыкать насквозь. Кроме того, Хищник не дает промахов из заплечной пушки и может прыгать на солидные расстояния.

С Чужими ситуация сложнее. С одной стороны, спецспособности у них тоже интересные: они быстрые, по нажатию специальной кнопки могут взбегать по стенам и потолку, а когда дело касается расправы с каким-ни-

Когда десантника выгоняют на воздух, кажется, будто сейчас начнется какой-то масштабный, глубокий шутер. Но уже через секунду вы снова оказываетесь в коридорах.

Рэнди Питчфорд сейчас делает игру, которая выглядит именно так.

Фаталити Хищника все же довольно пуританские: когда он закончит, все, что вы увидите, — скромную лужицу слизи.

будь зазевавшимся охранником — прокусывают ему голову или протыкают хвостом. С другой — непонятно, как на этом выстроить целую сюжетную кампанию и вообще загнать скороходного пришельца в рамки интересных постановочных ситуаций. Впрочем, классическая сцена побега стаи Чужих из лаборатории поставлена на ура — сразу чувствуешь себя огромным плотоядным тараканом, вырвавшимся на свободу.

Но главный сюрприз все же остался за рамками выданной нам пресс-версии. Из всех возможных рокировок мы не увидели лишь самую интригующую. Человек против Хищника — в такой комбинации даже кампания за людей может вдруг выстрелить. Сражаться с умной, развитой расой куда интереснее, чем с безмозглыми яростными тварями (хотя кто из оппонентов Хищника самый безмозглый и яростный — это еще вопрос). С его позиции такое столкновение наверняка выльется в стелс-операции. Например, на этом «ИгроМире» нам демонстрировали уровень, где ему нужно было незаметно пробраться на военную базу землян. Хищник успешно справился с задачей, втихаря отодрав голову морпеховскому главарю.

■■■

В любом случае нудноватая кампания за морпеха — это не так уж и страшно, особенно если предположить, что не на нее делается ставка. Самый обидный просчет — нарративный: все по старинке, кампания за людей отдельно, за Чужого — отдельно, за Хищника — отдельно. Любой человек с работающим воображением легко может додумать, что бы было, если бы нам периодически давали поиграть то за тех, то за других, в пределах одного и того же уровня. Просто представьте себе сцену, в которой вы, например, крадетесь с фонариком в шкуре морпеха, а потом сжираете себя же Чужим.

В своем теперешнем виде Aliens vs. Predator — слишком консервативный, слишком нетопливый экшен, авторы которого явно понимают, насколько хорошим был AvP 2, а потому им не хватает духа что-то менять в его устройстве. Но зато тут есть Лэнс Хенриксен, Чужие сбегают из лаборатории, на поясе Хищника позвякивают черепа, а трясущиеся руки морпеха судорожно сжимают огнемет. Кажется, нас ждет «Терминатор: Да придет спаситель» в формате компьютерной игры. AvP образца 2010 года — это набор фанатских реликтов, замаскированный под дорогущий скучноватый блокбастер. ■

Будем ждать?

Несколько гигабайт фанатского счастья, музей двух великих фантастических фильмов, выпущенный под видом компьютерной игры. Никогда еще серия AvP не относилась к себе с таким нарциссизмом.

Процент готовности: 95%

ЧЕГО НЕТ В НОВОМ AVP, А ХОТЕЛОСЬ БЫ

Баллистика

Оружие морпеха ведет себя как деревянное — к сожалению, ощущения того, что ты ворочаешь крупнокалиберными фантастическими пистолетами и автоматами, совершенно не возникает. На уровнях, опять же, ничего не рушится и не разлетается — баллистика на уровне второй части.

Кислота

Мы уже сообщали о том, что Чужой не может плеваться кислотой, но только когда поиграешь за эту чавкающую тварь в кампании — по-настоящему понимаешь, насколько этого не хватает. Официальная отмазка — авторы хотят, чтобы мы поближе подбирались к солдатам и откусывали им головы, но кампания-то большая, надолго этого приема не хватает.

Постановка

Для игры с таким богатым кинематографическим наследием AvP — шутер довольно вялый, за пределами скриптовых сцен практически ничего не происходит. Помимо бережного цитирования классики, какие-то намеки на собственную режиссуру у игры отсутствуют.

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Стратегия

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
EA Los Angeles

Похожесть
Серия Command & Conquer
Warhammer 40 000: Dawn of War
Серия Warcraft

Мультиплеер
Интернет

Сайт игры
www.commandandconquer.com

Дата выхода
16 марта
2010 года

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Илья Янович

Авторы новой Command & Conquer проводят сейчас над серией самый удивительный эксперимент за последние несколько лет. Сложившийся жанр, консервативная серия, одна из самых осторожных игровых компаний в мире — и вдруг такое. Фанаты после новости о том, что из любимой серии исчезнут такие понятия, как «база», «харвестер» и «танковый раш», должно быть, чувствуют себя как поклонники **Fallout** после новости о переезде на Oblivion-механику. И если вынужденные превращения, связанные с **Fallout 3**, со временем все поняли и оценили, то на **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight** все еще смотрят косо.

Зимние виды маскируют немощь престарелого движка.

Самый распространенный пейзаж — старые добрые пустоши.

После знакомства с бетой понимаешь, почему четвертую часть сделали так быстро: технология и арт-дирекшен были готовы уже давным-давно.

Финальный аккорд

Кто пишет музыку для игры

Джейсон Грейвс

Джеймс Ханниган

Саундтрек — больная тема для авторов последних частей Command & Conquer. Фрэнк Клепаки, бессменный композитор серии, отошел от дел, еще когда создавалась C&C 3 (в то время он работал над Universe at War: Earth Assault). В Red Alert 3 его тоже затащить не удалось.

В случае с Tiberian Twilight он, похоже, снова останется в стороне. Для C&C 4 музыку пишут Джейсон Грейвс (Dead Space, BlackSite: Area 51, обе части Blazing Angels, из недавнего — King Arthur) и Джеймс Ханниган (Freelancer, Red Alert 3). Чуть позже к ним на помощь позвали и Тимоти Майкла Винна, он тоже писал кое-какие треки к Red Alert 3.

От таких рокировок серия скорее проиграла, чем выиграла. Те композиции, что мы слышали в бете C&C 4, — качественные, но слишком уже обычные, как и в C&C 3. Клепаки же всегда привносил в музыку C&C какую-то особую сумасшедшинку.

Командиры и конкуренты

Что особенно важно, **Tiberian Twilight** — часть официального канона, завершение эпопеи про тибериум и Кейна, и от этого за игру становилось еще страшнее. **Electronic Arts** организовали все молниеносно: релиз уже в марте, а пока пишутся эти строки, вовсю идет бета-тест мультиплеера, в котором приняли участие и мы. Про сюжет ничего нового сообщить не можем, но завязка, если что, такая: GDI и NOD помирились и строят сеть специальных приспособлений, очищающих планету от тибериума, но кто-то в итоге срывается, и все начинается сначала. Основная интрига четвертой части — какой мерзавец нарушил идиллию и кто же *на самом деле* Кейн? Тони Уоткинс, глава **EA Russia**, к тому же хитро подмигивает и говорит что-то о присутствии в сценарии русских.

В **EA LA** отчего-то решили, что Command & Conquer, серию, где высшее правосудие ассоциировалось с двумя десятками танков, нужно подогнать под современные RTS-тренды. Минимум менеджмента, максимум войны. Цель — захват точек. Строительство баз упразднили полностью. Командный центр отрастил две пары резвых ног и, словно отвязавшаяся буренка, может внезапно взбрыкнуть и убежать от врага или даже выступить в качестве суперъюнита. В нем вы строите войска и изучаете апгрейды, но ресурсов как таковых не предусмотрено.

Все юниты нанимаются за специальные командные очки, и, как в каком-нибудь **World in Conflict**, после смерти солдат эти баллы снова падают вам на счет. Необходимые для покупки апгрейдов очки энергии добываются инженерами вместе с разбросанными по карте кристаллами тибериума — изначально предполагалось, что знаменитый минерал собирать в C&C 4 вообще не придется, но тут авторы прислушались к фанатам.

В сюжетной кампании будут фигурировать и скрины (инопланетяне из третьей части), и мутанты из Tiberian Sun. Поиграть за них не дадут, но есть надежда на дополнения.

Распутье

И в кампании, и в мультиплеере C&C 4 перед началом игры вам предложат на выбор три типа баз: атакующие, оборонительные и поддерживающие (отличаются наборами юнитов, а значит, и тактиками — см. врезку). Предполагалось, видимо, что каким

Стратегический потенциал

Ключевые понятия C&C в 2010 году

1. Единая база

Строго говоря, командный центр в C&C мог передвигаться и раньше, но только в «свернутом» состоянии. Тут вы вольны сворачивать и разворачивать его когда угодно неограниченное количество раз.

2. Тибериума маловато

Харвестеры к четвертой части C&C упразднили, а ведь это был один из символов серии. Теперь тибериум таскают к базе инженеры.

3. Успех — в движении

Оборонительные турели в Tiberian Twilight есть, но только в «безопасной зоне». Отсидеться за ними в любом случае не выйдет — точки сами по себе под ваш контроль не перейдут.

4. Дали прикурить

Что в C&C не поменялось, так это движок — он достался четвертой части от третьей, а ей — от Generals. Выглядит игра довольно скромно, но взрывы все равно красивые.

бы классом вы ни играли, перемещать базу все равно нужно — на первых порах все так и делают. Но когда вы сработаетесь в команде (а мультиплеер поддерживает до пяти игроков с каждой стороны) — начнете создавать свои собственные тактики. Классическая схема: войска «нападающего» быстро захватывают близлежащие точки, «защитники» ставят танки вокруг занятых позиций, а «поддержка» прикрывает всех с воздуха.

Сражения выглядят приблизительно так. Вы выбираете класс и появляетесь в так называемой безопасной зоне, выделенном кусочке карты, где стоят оборонительные вышки с вашей стороны и где вы сможете возродиться, если ваш командный центр уничтожат. Затем создаете несколько инженеров, отсылаете их к соседним нейтральным точкам, а потом штампуете танки и ведете их к центральному, самому важному контрольному пункту. Там обычно и происходит фейерверк: мотоциклы, вертолеты, роботы…

Пехоты в Tiberian Twilight практически нет. Более того, даже четырехколесные или гусеничные юниты тут не в чести. В этом сезоне актуальны ноги! Битвы напоминают сцену из какого-нибудь мультика, где утомленные засухой звери вдруг

В четвертой части авторы собрали всю старую технику и добавили новую.

Вероятно, на собрании боссов EA маркетинговую стратегию обсуждали так: «Фанатам мы вернем Кейна; новичкам дадим ногастую базу. Все останутся довольны».

Извечное противостояние

Тактики и юниты GDI и NOD

GDI

Класс наступления
Самый сильный класс, при этом у GDI он еще сильнее, чем у NOD. Со старта доступны реактивные самолеты Talon, шагающие роботы и два типа танков. Talon идеально подходит для быстрых, стремительных атак, роботов лучше оставлять охранять точки.

Класс защиты
По умолчанию разрешают тренировать лишь пехоту: Zone Enforcer, Zone Defender и Zone Trooper. Все — мужики в бронированных костюмах и с большими пушками. Плюс можно ставить бункеры.

Класс поддержки
Знаменитые вертолеты Orca плюс самолеты, а также легкие и быстрые танки Sheppard. В атаку лучше не лезть, пока не прокачаетесь, зато эти юниты идеально подходят для того, чтобы молниеносно оказаться у нужной контрольной точки и дать отпор врагу.

NOD

Класс наступления
Основной расходный материал — мотоциклы с ракетницами. Быстрые, дешевые, но, если их больше пятнадцати, жди беды. После открываются универсальные танки «Матис», эффективные и против техники, и против пехоты, и против авиации.

Класс защиты
Аналогичен защитному классу GDI: бункер, три типа пехоты. Пехота слабее, но, с другой стороны, чуть позже становятся доступны любимые нами робопауки. Их лучше пускать в ход во время крупных атак: поодиночке они мало чего стоят.

Класс поддержки
Броневики «Мародер» довольно бестолковые, зато аж три типа авиации грамотно дополняют друг друга: быстрые и смертоносные.

дружно ринулись на водопой. Между исполинских ляжек ходячей базы шныряют турели на курьих ножках, за ними с чувством собственного достоинства топают тяжелые боевые машины. Квинтэссенцией нового стиля серии является предельно идиотский юнит-мутант, весь организм которого состоит из трех ног, соединенных между собой в районе бедра.

После каждой локальной стычки игра определяет вашу воинскую доблесть, суммируя заработанный опыт. XP начисляются за любое полезное действие, будь то подрыв вражеского центра или убийство простого юнита. Набрав необходимое количество опыта, игрок растет в уровне и вместе с этим получает доступ к новым войскам и апгрейдам.

Отсидеться за стенами нельзя, с наскока разбомбить базу врага — тоже: она может запросто ускакать на другой конец карты, а при необходимости и переродиться. Нужно хитрить, блефовать и менять тактики каждую секунду. Враг понаставил танков у северной точки? Отлично, они стоят дорого, а значит, «очков командира» для обороны у него уже не хватило — самое время идти напролом. Обнаружился бесхозный инженер в углу карты? Пусть ворует тибериум прямо из-под носа противника, все равно тот слишком занят нашей атакой с обоих флангов. Или почему бы сразу, в начале раунда, не напасть на базу врага своим командным центром? Пока противник будет прикидывать, в чем же подвох, наши инженеры уже исследуют всю карту.

Сражения напоминают сцены из фильма о дикой природе — все вокруг бьют копытом, брыкаются и отчаянно семенят ногами.

■ ■ ■

Как мультиплеерная стратегия Tiberian Twilight — актуальная, по-настоящему интересная игра, которая берет понемногу отовсюду. Другое дело, что совершенно непонятно, как эту же механику заставить работать в сингле. Когда C&C была традиционной RTS, авторы держали кампанию полностью под контролем, постепенно наращивая темп: они точно знали, когда и какой танк нужно разблокировать и где пора бы уже воткнуть стелс-операцию. Теперь же, с гибкой системой смены тактик, игра, кажется, стала этаким стратегическим сэндбоксом. Так или иначе, если вам не терпится растоптать своих врагов (в буквальном смысле), ждать осталось недолго. Марш нового C&C на наши компьютеры запланирован на март. ■

Будем ждать?

Первоклассная онлайновая стратегия. Главное — чтобы в Electronic Arts не забыли, что они делают окончание великой саги, а не очередной мультиплеерный снаряд.

Процент готовности: **90%**

Егор Просвирнин

Жанр Стратегия
Издатель Sega
Разработчик Creative Assembly
Издатель в России Софт Клаб
Локализатор 1С
Похожесть Серия Total War; Серия Panzer General; Warhammer: Mark of Chaos
Мультиплеер Интернет; Локальная сеть
Сайт игры www.totalwar.com/napoleon
Дата выхода Февраль 2010 года

NAPOLEON TOTAL WAR™

Серия **Total War** всегда отличалась грубой, резкой мужской красотой. Квадратные красные щиты римских легионеров с разящими молниями, сияющая на солнце пыльная броня крестоносцев, блеклые мундиры русских лейб-гренадеров. И линии, четкие яркие линии, обозначающие границы государств, зоны расстановки, пути, ходы и черт знает что еще. В основе графического стиля Total War всегда лежала прямолинейная солдатская грубость. В **Napoleon: Total War**, посвященной самой жеманной стране Старой Европы — Франции, студия **Creative Assembly** отошла от фирменной стилистики, спрятав брутальность и добавив мягких, чуть ли не сентиментальных тонов. Глобальную карту заволокло сказочным дымом, границы государств смягчил туман, и осенние итальянские Альпы, утопающие в дымке, смотрятся как декорации к мелодраме про любовь. Несмотря на то, что во время битв здесь по-прежнему дают трагедии с картечью в упор, кавалерийскими атаками и тысячами убитых, романтический французский флер нашел себе местечко. Дав пару залпов, ваша линейная пехота буквально теряется в пороховом тумане, поле боя погружается в волнующий серый полумрак, и временами кажется, что еще немного — и очередная шеренга фузилеров закричит «Е-жи-и-ик!», а с той стороны ей ответят протяжным «Лошадка-а-а!». На то же впечатление работают перерисованные иконки юнитов: гренадеры и драгуны теперь выглядят изящно, как картинки с коробочки французских духов. И даже бравые выкрики ваших псов войны не пугают, а скорее ласкают ухо — нежность французского языка не вытравишь даже самой грубой интонацией. Укутавшись в шали дымов, обложившись изящными карточками юнитов и заговорив по-французски, новая Total War впервые за всю историю сериала стала напоминать... женщину.

Бонапартизм

Достаточно коварную женщину — наконец-то в игре появилась нормальная, работающая дипломатия. В превью-версии нам удалось посмотреть всего лишь одну, итальянскую кампанию Наполеона (будут еще две: египетский поход и глобальная кампания, с горящими путевками в Москву). Целью военных действий был подрыв австрийских позиций в Италии — для этого вам следовало захватить и удержать всего лишь шесть регионов плюс еще один, ключевой, на другом конце карты. Помимо Франции и Австрии на карте расположилось еще с полдюжины итальянских республик, одна из которых, Венеция, закрывала вам проход вглубь австрийской территории. Можно было поступить, как вы поступали всегда: объявить войну и разнести венецианцев в пух и прах, прорубив окно в Австрию силой.

Выступив в поход зимой, постарайтесь взять вражеский город за один ход — череп на флаге недвусмысленно напоминает о тяжести зимних маршей.

Та самая волнующая дымовая вуаль от множества ружейных залпов.

Но разборки с итальянскими карликами отняли бы время, не принеся особого толка — уже имеющихся провинций достаточно для расправы с оставшимися австрийцами. Поэтому я выменял три абсолютно ненужных куска итальянской земли на союз с Венецией с правом вечного прохода, втравив республику гондол и моцареллы в австрийскую свару. С полностью прикрытым, надежным тылом я совершил марш к Инсбруку и легко добил жалкие отряды габсбургской монархии. Неизвестно, как будет работать дипломатия в глобальной кампании, но радует сама перспектива заключить союз с Россией и вместе двинуться на Англию.

Другой важный момент — изменение системы пополнения армии. Потрепав свои войска в боях, раньше вы просто платили деньги и ждали пару ходов, пока численность отрядов восстановится. В NTW пополнения прибывают бесплатно, но очень-очень медленно. Вы, правда, можете построить в провинции «пункт снабжения», в разы ускорив прибытие рекрутов, но пункты строятся не сразу, да и во всех провинциях не настроишься. Поэтому вам придется учиться маневрировать войсками, рассчитывая их передвижения на три хода вперед минимум. Не следует забывать и о зиме (ход теперь занимает не полгода, а всего две недели — соответственно, зима длится шесть ходов): выведя армию в зимнее поле, вы столкнетесь с массовыми потерями от обморожений и замерзаний. Придется вспоминать строчку русского классика про «зимние квартиры» и искать город для зимовки. И если в сравнительно небольшой и густонаселенной Италии с этим не было никаких проблем, то поход в Россию с ее огромными ледяными просторами может стать неприятным сюрпризом для начинающего Наполеона. С другой стороны, выгнав вражескую армию из города на мороз, вы будете уверены, что никто из несчастных не вернется назад. Еще одна приятная неожиданность — заработала кнопка «Потребовать сдачи гарнизона!». Компьютер наконец-то научился сдаваться и отводить войска в тех случаях, когда у него нет никаких шансов. Правда, прежде чем занимать город без боя, подумайте, не лучше ли добить вражеские отряды по отдельности, не дав им собраться в единую армию? Города, кстати, можно отдавать на разграбление солдатам — вы получите весомую сумму наличности, но взамен провинция обеднеет, а ее население приобретет склонность к мятежам. Последняя ключевая особенность карты — наем генералов. Чем дальше от столицы, тем дороже это стоит и тем дольше ждать появления нового полководца. В общем, вам стоит подумать три раза, прежде чем бросать генеральский отряд в гущу схватки.

Давным-давно!

А бросать придется — у каждого из командующих появился не сильно большой радиус, в пределах которого он вдохновляет солдат. От засевшего в глубоком тылу великого военачальника не будет никакой пользы, поэтому держите ваших командиров на передовой. И не стесняйтесь закупать их пачками — радиуса одного генерала хватает на три-четыре подразделения, для армии среднего размера понадобится минимум три руководителя. Но куда важнее не это, а наконец-то переработанный интерфейс тактической карты. Друзья, вы не поверите, но после стольких лет слез и лишений Creative Assembly соорудили панель управления, от вида которой не хочется плакать. Во-первых, мини-карта. Она большая, на ней обозначены мосты и дома, значки отступающих частей меняют цвет. Вы не представляете, насколько это удобно — командовать сражением с нормальной мини-картой. Возвращаться после этого к Empire с ее спичечно-карточным коробком совсем не хочется. Во-вторых, наглядность. Над всеми войсками висят полоски с боевым духом, вам теперь не надо проверять каждый отряд по отдельности. Над подразделением, получившим новый ранг, появляется огромная иконка. Все важные события (от смерти генерала до захвата здания) озвучиваются громким голосом и, более того, отображаются в мини-окошке в левом нижнем углу экрана. Все это мелочи, но Empire после них ощущается как игра из каменного века, дикий, страшный и неудобный проект.

■■■

Серия Total War отличается одним важным качеством — каждая новая игра в ней лучше предыдущей. Napoleon определенно лучше, удобнее и красивее Empire. К сожалению, нам удалось посмотреть только небольшую итальянскую кампанию (самое мясо ожидается, естественно, в глобально-русской), но уже сейчас, на стадии кастрированного бета-кода с половиной отключенных особенностей (например, мультиплеером, совмещенным с кампанией), Napoleon впечатляет. Ждем релиза в феврале 2010-го. ■

Его величество император Франции Наполеон I лично добивает австрийских пушкарей в меланхоличном осеннем поле.

Будем ждать?

Реальный шанс почувствовать себя Наполеоном без риска загреметь в психиатрическую лечебницу. Empire: Total War стал более удобным, изящным и интересным.

Процент готовности: **90%**

Жанр
Слэшер

Издатель
Не объявлен

Разработчик
Flying Fish Works

Похожесть
Severance: Blade of Darkness
Серия Knights of the Temple
Dark Messiah of Might and Magic

Мультиплеер
Без подробностей

Сайт игры
hellion-game.com

Дата выхода
Не раньше
2011 года

HELLION
MYSTERY OF THE INQUISITION

Кирилл Волошин

Hellion: Mystery of the Inquisition с недавних пор входит в зону нашего особого внимания. Потому что, как оказалось, это никакой не шутер, а классический хардкорный слэшер в традициях **Die by the Sword** и **Severance: Blade of Darkness**. Такие игры раньше выпускали только на компьютерах, а теперь вот поляки из Flying Fish Works хотят доказать владельцам Xbox 360 и PS3, что настоящий слэшер — это не яркие спецэффекты и тысяча ударов мечом в минуту, а размеренные жестокие дуэли, где успех может зависеть от одной выверенной контратаки. Про Hellion «Игромания» писала дважды, но все равно до недавних пор о проекте было известно крайне мало. И вот во время нашего очередного телемоста с Польшей мы наконец вытянули из авторов пару волнующих подробностей.

Огнем и мечом...

Напомним, что Hellion: Mystery of the Inquisition — это не просто слэшер, а слэшер про инквизицию, темное Средневековье и религиозные войны в Европе. Действие происходит в XIII веке, а играем мы за рыцаря-инквизитора Годрика Гластонберийского, который помимо владения мечом обучен экзорцизму. Искусство изгнания бесов ему передали странствующие монахи (см. врезку).

Авторы обещают достоверные декорации средневековой Италии, Пруссии, Британии и Испании. Возможно, мы даже встретим некоторых реальных деятелей той эпохи. Но это, конечно, историческая беллетристика: в правдивый сеттинг помещена выдуманная история. И более того, сами авторы называют ее «фантастической»: очередная теория загово-

Ближе к концу игры Годрик сможет за один сеанс экзорцизма отправить в ад десяток таких тварей!

Становление инквизитора

Авторы серьезно прорабатывают мир игры. Для главного героя они даже придумали полноценную биографию.

Годрик родился в 1198 г. в Гластонбери. Его отец, Алрик, был одним из наиболее почитаемых европейских рыцарей, сыгравших большую роль в Третьем крестовом походе. С семи лет Годрик изучал искусство фехтования и всегда мечтал стать таким же, как и отец, — благородным христианским рыцарем, честным и преданным святой Римской церкви. Но когда ему было 10 лет, случилось страшное: однажды ночью группа вооруженных мужчин явилась к ним в дом и обвинила Алрика в ереси. Рыцаря хотели арестовать, но Алрик сопротивлялся и был убит прямо на глазах у сына. Воспитанием Годрика занялся его дядя. В 18 лет, с незаживающим рубцом на сердце, Годрик уехал из Англии куда глаза глядят, бродить по Европе: он был полон горя и понимания, что этот мир несправедлив. Во время своих странствий он присоединился к бродячим монахам-доминиканцам. Их встреча оказалась взаимно полезной: Годрик защищал братьев от многочисленных бандитов с большой дороги, а доминиканцы научили его тайному искусству изгнания нечистой силы. Вскоре спутники достигли Рима, где перед монахами сам Папа Римский поставил важнейшую задачу. Блуждая по Европе, они должны были исследовать различные еретические секты, вычислять их лидеров и делать так, чтобы эти культы прекращали свою деятельность (как именно это должно произойти, раскаются ли еретики сами или нет — дело десятое). Там же, в Риме, один из кардиналов узнал от доминиканцев про уникальные качества Годрика, про его умение изгонять дьявола не только мечом, но и правильной молитвой. Кардинал понял, что рыцарь очень пригодился бы для выполнения тайных миссий, которые могли бы положить конец религиозным войнам в Европе. Так Годрик стал членом инквизиции. На дворе стоял 1219 год от Рождества Христова...

ра, раскрывающая «мистические тайны инквизиции», здесь будет замешана на, простите, демонах из ада. Поляки обещают удивить неожиданными поворотами истории, но, судя по всему, дело закончится очередным спасением мира и душераздирающей сценой, где Архидьявол и Папа Римский обсуждают за завтраком планы мирового господства. Как говорят в таких случаях в Одессе: Шама, я вас умоляю, кого этим сегодня удивишь!

Нет, удивлять и поражать Hellion: Mystery of the Inquisition будет другим: беспрецедентной жестокостью и реализмом сражений. Да и сражениями это сложно назвать: нас ждут короткие, но очень емкие схватки на мечах с ограниченным числом противников. Как выяснила «Игромания», пятеро членов команды Flying Fish Works сами частенько берут в руки мечи, но не для того, чтобы отправиться на переговоры с издателем, а чтобы поупражняться в искусстве фехтования! Как признался продюсер игры, Мартин Жимальски, он часто видит разработчиков в синяках. По собственному опыту они моделируют в игре реалистичные бои с применением колюще-режущего оружия.

Битвы крайне натуралистичные, с рачлененкой и кровищей. Мы видели их своими глазами и можем с уверенностью заявить — они воспринимаются совершенно иначе, чем поединки в любом другом слэшере. Достаточно сказать, что мечи бойцы держат в одной руке, а не размахивают ими, как Конан-варвар. «Другая рука всегда должна быть свободна, — объясняет руководитель проекта Мацеж Ковальски, — так проще сохранять равновесие и оставаться подвижным. Более того, Годрик может схватить врага и провести болевой прием, чтобы потом прикончить». Соперники двигаются с какой-то смертельной грацией, словно танцуют, а самые эффектные и жестокие моменты поединков

Очевидно, в Hellion будут элементы стелса, позволяющие Годрику подкрадываться к врагу сзади и проделывать с ним вот такое.

Как говорится, вот тебе, бабушка, и реальные исторические локации.

На скриншотах игра пока выглядит лучше, чем вживую.

камера показывает со стороны. Так, мы стали свидетелями того, как Годрик молниеносно среагировал на удар противника, схватил его за кисть, а потом вдруг двумя жуткими ударами практически четвертовал врага — сначала отсек сжимающую меч руку, а потом и голову. Отрезанная конечность при этом осталась у инквизитора в ладони — расправившись с противником, он брезгливо откинул ее в сторону.

С тем, как именно все будет происходить, вы можете наглядно ознакомиться в нашей врезке по соседству. Заметим, что схватки в основном строятся на блоках и точных контратаках. Чуть промедлили с защитой — можете меланхолично провожать взглядом собственную кисть, летящую куда-то в угол комнаты. Исход дуэли решается парой точных ударов: сколько бы у врага ни было припасено здоровья, если Годрик вовремя проделанной контратакой лишит его головы, никакие очки и проценты противнику уже не помогут. В этом смысле Hellion больше всего напоминает **Dark Messiah of Might and Magic** и культовую Severance: Blade of Darkness: все три игры представляют собой, по меткому выражению Олега Ставицкого, «фигурную резьбу по человеческому телу».

Здесь явно будет жарко.

...а также молитвой и табуреткой

Впрочем, поляки не чужды новым веяниям. По последней моде, в битвах будет много quick-time events, но включатся они не абы как, а только когда Годрик удачно поставит блок или как-то дезориентирует врага. Помимо мечей, кинжалов и арбалетов мы сможем использовать бомбы с греческим огнем (его очень сложно потушить), святую воду, божественные артефакты для усиления атак и даже подручную мебель. Например, можно будет огреть врага вовремя подвернувшейся табуреткой.

Но самое главное — помимо меча Годрик может и должен будет использовать искусство изгнания бесов. О том, как именно это произойдет, мы узнали у авторов первыми. Главная новость: да, Годрик действительно будет громогласно и нараспев читать молитвы. Пока известно о трех из них. Мы, естественно, даем вам их названия на латыни, но возможно, что в игре молитвы будут читаться на более доступном английском. Первой в списке идет Memento Mori («Помни о смерти»): она позволяет освобождать душу, ловуш-

Схема разделки еретика

Боевая система Hellion в действии

Противники сходятся в жестокой схватке один на один. Поначалу большинство ударов блокируется с обеих сторон...

Но Годрик может едва заметным финтом выбить меч из рук опешившего врага. Зачастую — вместе с конечностью.

Такие добивающие приемы активируются во время quick-time events.

Если вы все сделали правильно, Годрик может провести, например, ловкую подсечку.

В иной ситуации к расчлененке Годрик переходит более элегантно — проводит захват, ускользает противнику за спину. А потом практически одним движением отсекает руку и голову!

Оставлять конечность оппонента себе на память герой не желает: он с омерзением отбрасывает ее в сторону и вытирает клинок. Бр-р-р-р!

Годрик не даст совершиться преступлению.

кой для которой стало мертвое тело (то есть игроки помогут душе найти покой). Во время действия молитвы мы увидим некие ретроспективные кадры, рассказывающие о прошлом человека. Далее идет Exi Maleficus («Прочь, зло»): эта молитва прогоняет демона из тела одержимого (живого). Так мы отправим беса обратно в ад; правда, не исключено, что спасенное тело тут же не кинется на нас с ножом. Наконец, Flagellum Dei («Кнут Бога») — наступательный экзорцизм, предназначенный для уничтожения осязаемых демонов, которые уже обрели физическую форму в нашем мире.

Все это, конечно, похоже на замену обыкновенным заклинаниям, которые к тому же можно будет прокачивать. Но авторы по-прежнему настаивают, что к обычной магии изгнание бесов не имеет никакого отношения.

Особо стоит отметить боевой экзорцизм. Казалось бы, нас ждет переложение идей **Prince of Persia: The Sands of Time**: сначала избиваем одержимого, а потом, чтобы тот не «восстал», читаем над телом молитву. Так вот, все как раз наоборот. В Hellion придется сначала отчитать нечестивца, а когда демон покинет его тело, останется лишь разобраться с оболочкой — лишенным сверхспособностей человеком.

В сюжете будут и канонические сцены изгнания дьявола — очевидно, с привязанным к кровати одержимым и священником, читающим над ним молитвы. Мы, конечно, не могли не поинтересоваться, планируют ли авторы эпизод с маленькой девочкой, в беспамятстве осыпающей героя грязными ругательствами. Мацеж быстро нашелся что ответить: «Понимаете, у нас несколько иной масштаб. Да, вначале игроков ждут локальные сеансы экзорцизма, но ближе к середине игры у нас уже случится апокалипсис. Набравшись опыта, Годрик за раз будет отправлять в ад десяток демонов».

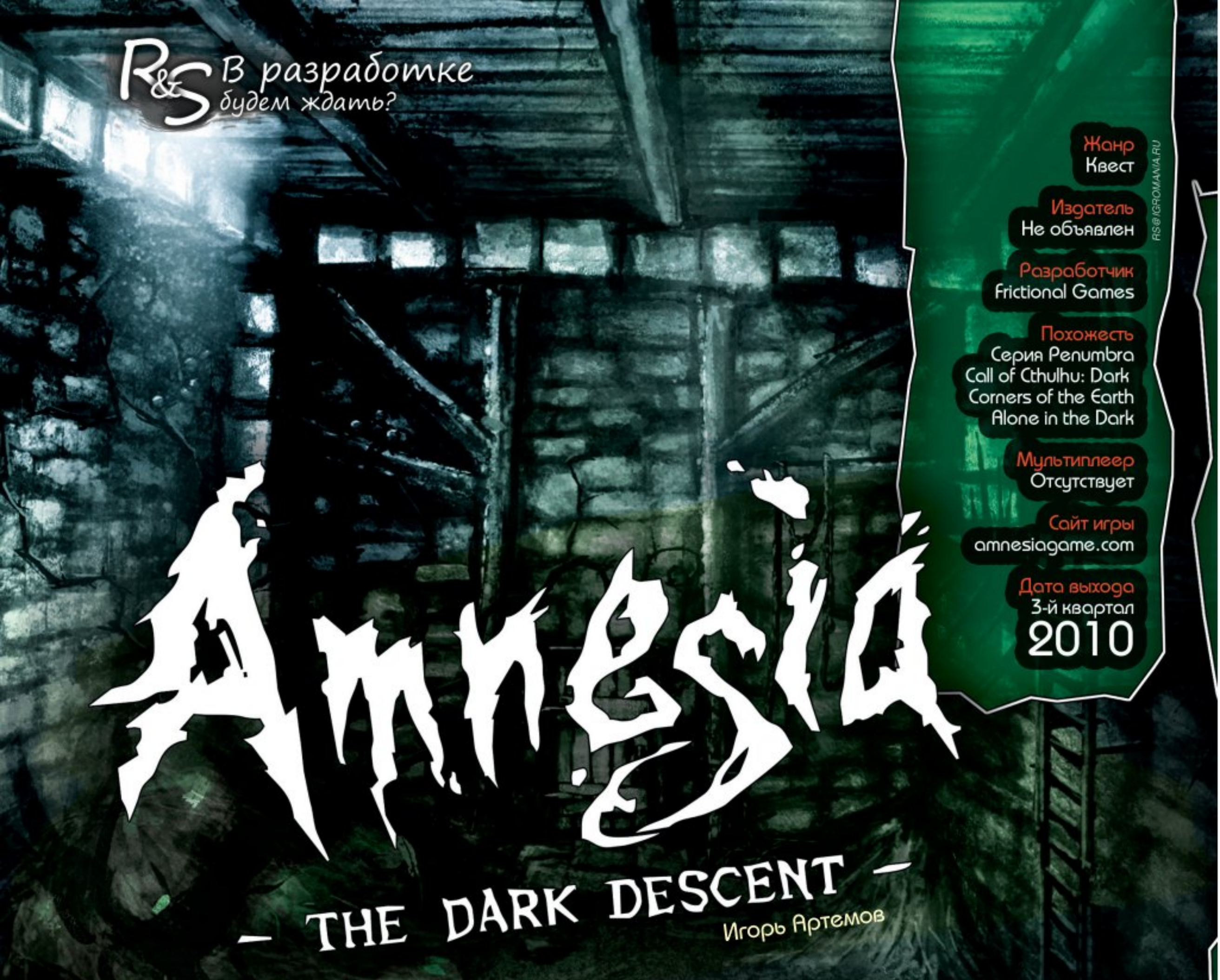
■■■

Конечно, многие аспекты Hellion: Mystery of the Inquisition еще покрыты туманом. Что будет с апгрейдами и ролевой системой (и будет ли она вообще), что такое божественные артефакты и как они работают, сможет ли Годрик заниматься сторонними квестами (как это было, например, в серии **Knights of the Temple**)? Наконец, кто будет издателем и когда состоится релиз? Пока речь идет о достаточно туманном 2011 годе. Впрочем, такую игру мы готовы ждать. Каких бы то ни было альтернатив у нас попросту нет. Сегодня классических хардкорных слэшеров больше никто не делает. Ближайшим конкурентом польского проекта могла бы стать французская **Crusaders: Invasion of Constantinople**, но она, кажется, уже скончалась. На сайте российского издателя, **Play Ten**, до сих пор значится, что игра выйдет в сентябре 2009 года, а официальный сайт не обновлялся уже давным-давно. Так что помолимся о здоровье раба божьего Годрика... ■

Будем ждать?

Уникальный слэшер, где мы можем сначала отпеть врага, а потом смахнуть ему голову с плеч или огреть табуреткой.

Процент готовности: **50%**



Amnesia – The Dark Descent –

Игорь Артемов

Жанр
Квест

Издатель
Не объявлен

Разработчик
Frictional Games

Похожесть
Серия Penumbra
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
Alone in the Dark

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
amnesiagame.com

Дата выхода
3-й квартал
2010

RS@IGROMANIA.RU

Frictional Games** продолжает пугать. Крошечная независимая студия в составе пяти человек на ужасах съела если не собаку, то крысу — наверняка. За последний год их безымянный **Unknown** обрел не только новое название, но и вполне определенные очертания. По случаю именин мы вновь связались с «фриками», чтобы узнать первые геймплейные подробности их новой игры **Amnesia: The Dark Descent**.

Когда переехал, не помню

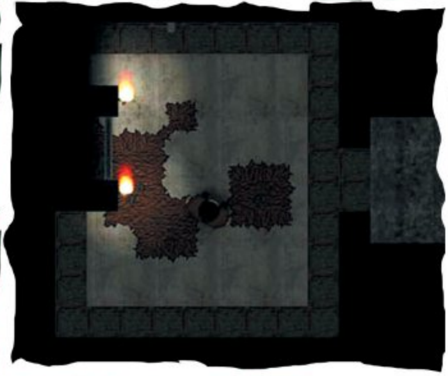
Один из основателей Frictional Games Томас Грип уверяет, что при запуске ранней версии «Амнезии» один тестер так перепугался, что попросил дать ему передышку, чтобы собраться с духом. И не доверять ему нет оснований, даже если команду набирали из прожженных любителей хорроров, умеющих ночью играть в **Silent Hill 2**. Авторы всерьез озаботились проблемой расшатывания психики — достаточно пролистать их блог на официальном сайте, где, помимо дневников разработчиков, можно встретить немало занятных заметок о природе страха. Самое настоящее академическое исследование. Нам даже назвали его тему — «Почему люди совершают негативные поступки?». Со «списком литературы» по данной научной проблеме можете ознакомиться во врезке.

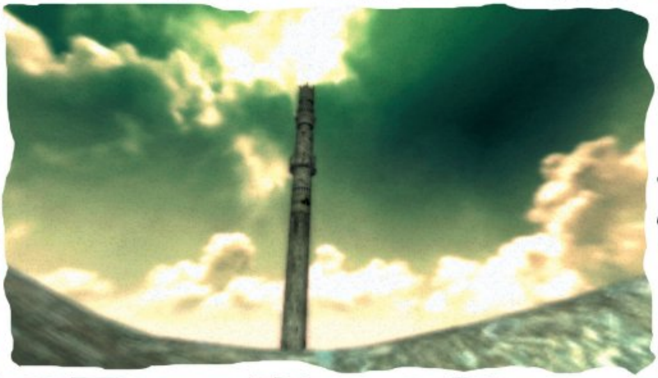
Хотя не все члены команды являются поклонниками жанра, именно хоррору решили посвятить они свои жизни. The Dark

Как и прежде, все предметы интерьера можно будет потрогать своими руками (рукой).

Покрытое мраком прошлое

Откуда щупальца растут





Fiend

Все началось с бесплатного двухмерного ужастика Fiend, эдакого «Alone in the Dark с высоты птичьего полета». Два года Томас работал над ним под вдохновением от произведений Лавкрафта. В результате получилась на удивление атмосферная, пугающая игра, из которой хотелось бежать сломя голову. Желающие побегать могут скачать ее с официального сайта компании.

Penumbra: Black Plague

Продолжение скитаний молодого физика Филиппа вышло меньше чем через год, не претерпев кардинальных изменений. Авторы лишь убрали неуклюжую стрельбу по собачкам, заменили их на неистребимых (и голых) зомби, а также отлично поработали над сценарием, за который игра была даже номинирована на Writers' Guild of Great Britain Award.

Penumbra: Overture

Первая «командная» игра Frictional также заявила о себе под видом бесплатной технодемки, но под шквалом восторженных откликов была вынуждена пойти по коммерческим стопам. Лавкрафт и тут оставил свой след, поэтому блуждания по гренландским катакомбам очень здорово били по психике, а фирменный физический движок — еще и по пальцам.

Penumbra: Requiem

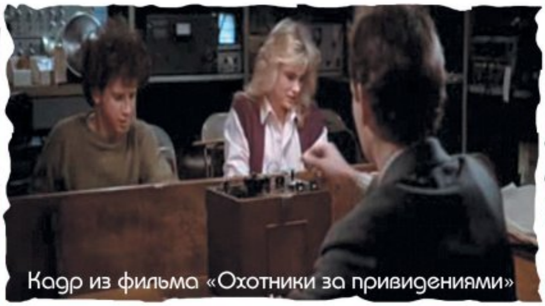
Платный довесок к предыдущим частям не только не открыл новых высот, но и сильно ударил по авторитету компании. Сюжет и кошмары благополучно пустили по ветру, оставив лишь кучку физических задачек и прыжки по порталам. Злые языки даже называли Requiem «наглым клоном Portal». Томас поклялся, что такого больше не повторится.

Descent — это прямое развитие идей Penumbra. Все те же игры на выживание от первого лица, тот же физически развитый движок, та же беспомощность героя перед неведомой опасностью. Никаких небывалых способностей или оружейного склада за плечами. Только маленькая рука-курсор, которой Даниэль — новая жертва обстоятельств — щупает все подряд, отворяет двери, швыряет стулья и так далее. Управление обещают более дружелюбное и интуитивно понятное, но в остальном — «так же, как и раньше, только лучше!». И правда, зачем ломать что-то, что и так работает? Лучше ломать стереотипы! Чем, собственно, и занялись.

Для начала сюжетную линию отодвинули в XIX век, в анонимный замок на отшибе Пруссии. Разработчики не скрывают, что замок, по сути, метафора их подхода к геймплею, монументальное сооружение из темных закоулков, шорохов, рычагов и шестеренок. Именно там и очнулся Даниэль с явными признаками — сейчас внимание — амнезии. На вопрос о «банальности» такого подхода создатели сообщили, что это самый подходящий способ начать приключения. Герой по крупицам восстанавливает события прошлых лет, открывает подробности своей биографии и выясняет природу мучающих его кошмаров. Прошлое складывается буквально по кусочкам, подобно

Das Experiment

Frictional Games на полном серьезе решили вскрыть самые потаенные основы человеческого поведения



Кадр из фильма «Охотники за привидениями»

Кадр из фильма «Эксперимент»

Милгрэмский эксперимент

Amnesia — прежде всего игра с человеческой психикой. В ходе интервью Томас обмолвился о том, что же вдохновляло команду на подобные игры. А это ни много ни мало самые известные и самые скандальные эксперименты XX века. Первый из них известен как эксперимент Милгрэма, который еще в 1963 году провел психолог Стэнли Милгрэм в Йельском университете. Двое участников примеряли на себя роли «учителя» и «ученика». «Ученик» заучивал слова из списка, после чего усаживался на... электрический стул, а «учитель» испытывал его память. За каждый неверный ответ «ученик» получал заряд бодрости, а «учитель» увеличивал напряжение на 15 ватт. Экспериментатор же сидел рядом и подбадривал садиста. Результаты поразили даже Милгрэма: 26 из 40 испытуемых дошли до конечной отметки в 450 В, невзирая на крики и мольбы «ученика». Опыт был поставлен и в других странах, с похожими результатами.

Стэндфордский эксперимент

Другим примером послужил не менее скандальный Стэндфордский тюремный эксперимент. Его в 1971 году провел американский психолог Филип Зимбардо. Эксперимент представлял собой еще одну ролевую игру, только на сей раз — в «охранников» и «заключенных». Помещенные в условия фиктивной тюрьмы 24 студента в течение шести дней жили по законам зоны. После чего опыты пришлось прервать, поскольку ситуация вышла из-под контроля. У «охранников» внезапно обнаружились садистские наклонности, и они с удовольствием дубасили и унижали подопечных, тогда как те, в свою очередь, заработали себе тяжелые эмоциональные травмы. В 2000 году по мотивам тех событий был снят фильм «Эксперимент» со звездой современного немецкого кино Морицем Бляйбтроем в главной роли.
Frictional Games желают вам приятной игры!

Со времен Penumbra интерьеры не стали дружелюбнее.

пазлу, причем необязательно в хронологическом порядке. Сюжет здесь существует на равных правах с механическими головоломками — чтобы он заработал, его тоже нужно собрать. В ход идет масса проверенных (и непроверенных) приемов, от дневников и записок на манжетах до всевозможных видений, флэшбеков и интимных встреч. Все события будут проистекать в реальном времени, без роликов и скриптовых сцен — Frictional необходимо, чтобы игрок полностью вжился в образ героя. Но и это не главное.

Кого можно встретить в мрачной, пустынной обители? Вот здесь-то и кроется ужас, от которого волосы встают дыбом, и не только у бета-тестеров

Стыдно тому, кого видно

На вопрос об опасностях Томас уклончиво отвечает: «Они

Игры с тенью и светом обещают стать одной из главных особенностей Amnesia.

Разработчики неслучайно скрывают подробности о наших будущих противниках. На данный момент их, очевидно, просто не существует.

будут принимать как одушевленные, так и неодушевленные формы, однако чему верить, а чему нет — придется решать самим. Прежде всего мы хотим использовать воображение игроков. Ни один отполированный до блеска монстр не сравнится с вашим собственным страхом. Иначе говоря, чем меньше мы глядим на тварей, тем больше боимся их!»

А чего вы ждали от игры, где нет оружия? Готовьтесь прятаться по углам, превратившись в слух. Либо улепетывать что есть мочи от чего-то невидимого, но очень жуткого, что грозится укусить вас за пятку в любой миг.

Для большего эффекта была введена так называемая «шкала безумия». Ее позаимствовали у **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**, близкого по духу хоррора, о котором авторы отозвались самым положительным образом. По мере нарастания напряжения Даниэль постепенно начинает сходить с ума. Приближение монстра, странные видения, даже нехватка освещения — из себя может вывести любая мелочь.

На последней детали мы бы хотели отдельно заострить внимание. Стоит Даниэлю попасть в темноту, как он тотчас оказывается под угрозой нервного срыва. Получается этакий анти-Riddick: вместо того чтобы зайти в тень, нужно стремиться из нее выйти. Именно в этот момент и должны проявить себя все особенности нового графического движка, связанные с освещением. Это и обновленный эффект дневного света, пробивающегося сквозь монолитные ставни замковых окон, и чадное пламя факелов, и, конечно, трепетный огонек свечи. Любители квестов найдут тысячу способов добыть огонь в средневековом замке. Например, в показанном нам небольшом кусочке геймплея герой разжег камин старинным деревянным креслом.

■■■

За девять лет, прошедшие с момента выхода дебютного проекта (Fiend), разработчики до сих пор не обзавелись собственным офисом и могли сто раз закрыться с потрохами, но… живут. И продолжают опыты с физикой и подсознанием. В качестве главных ориентиров были названы самые скандальные социальные эксперименты прошлого века; Frictional с интересом наблюдают за реакциями перепуганных тестеров — уж не собираются ли они сделать из своего хоррора массовый социальный эксперимент над игроками? В обмен на возможность как следует пощекотать нервы мы с удовольствием в нем поучаствуем! ■

Будем ждать?

Дистиллированный страх, выведенный в лабораторных условиях в ходе экспериментов над людьми. Подается в виде старинного замка с блуждающим по нему полусумасшедшим героем.

Процент готовности: 70%

Жанр
Музыкальная аркада

Издатель
Не объявлен

Разработчик
Ethereal Muse Studios

Похожесть
Frets on Fire
Guitar Hero 3: Legends of Rock
Psychonauts

Мультиплеер
Интернет

Сайт игры
encoregame.com

Дата выхода
Весна 2009

RS@IGROMANIA.RU

ENCORE!

Игорь Артемов

В последнее время мы уже не удивляемся, когда из ритм-игр рождаются музыкальные экшены. **Brütal Legend**, готовящийся к выходу **Fret Nice** — там герои расправляются с полчищами монстров при помощи «силы рока», и это нормально. Но как быть, если с исчадиями ада сражается не неистовый соло-гитарист, а хрупкая тринадцатилетняя девочка-скрипачка?

В темные времена, когда телевидение и радио завалены «субботними вечерами», низкокачественной попсой и ремиксами ремиксов, игры делают шаг в сторону симфонической музыки.

Vanessa Mae May Cry

Вот уже больше года двадцатитрехлетний юноша Родерик Лизардо трудится над проектом **Encore!**. Концепцию музыкальной боевой системы, по его признанию, придумала парочка знакомых художников, у которых тот ее успешно и выкупил. Затем зарегистрировал собственную компанию и принялся доводить идеи до ума. На данный момент одних только композиторов в команде аж двадцать человек, а спектр музыкальных пристрастий варьируется от рока и альтернативы до техно и, конечно, классической музыки.

За сбитых импов Кина получает звезды. Три звезды — три тысячи трупов.

Гитара, скрипка, диджейский пульт — кто же будет четвертым? В редакции мнения разделились поровну между роялем и треугольником.

Эрика

Изящная, худосочная, в короткой юбчонке — все как и полагается скрипачке. Ей единственной посвящен вступительный пассаж с предысторией. Она была первой, кто обнаружил странный «онетический» эффект. Ее чудесная скрипка издает трогательные волшебные звуки (также инструментом можно больно бить по голове). В Эрике, как и ее создателе Родерике Лизардо, чувствуются азиатские корни.

Несмотря на устаревшую полукустарную технологию, игра отлично выдерживает крупные планы.

Грозный медиатор войны — в действии.

Кина

То самое «проклятье» Родерика, из-за которого каждый считает своим долгом сравнить Encore! с Brütal Legend. С другой стороны, как в музыкальной игре обойтись без гитары? И рыжая Кина с ней прекрасно обходится, больно прикладывая несчастных импов по макушке, раскидывая чудищ в стороны верчением на месте и пикируя с отвесных уступов, подложив инструмент взамен доски. Ураган-баба.

Главную героиню зовут Эрика Сато. Как-то раз ей на глаза попался таинственный свиток с нотами. Ни имя автора, ни название произведения на нем указаны не были, но мелодия, как тут же определила одаренная девочка, была в тысячу раз сложнее и затейливее, чем все, что она когда-либо играла. Восприняв это как вызов, заинтригованная Эрика немедленно достала скрипку и исполнила на ней загадочную композицию. Музыка выскочила из свитка — сначала на ее глаза, потом перебралась на струны, а затем вырвалась на свободу — впервые за много сотен лет заточения. Казалось, вся вселенная в этот момент танцевала вокруг девочки. Так Эрика открыла секрет волшебных композиций, названных «Онейт».

Меж тем ее родной Сан-Франциско подвергся нашествию демонов. Юнион-сквер, парк «Золотые ворота» и прочие городские достопримечательности протяженностью в 15 с лишним уровней окрасились в различные, порой несовместимые цвета. Так, наряду с «веселыми» и «солнечными» темами соседствуют «жестокость», «ненависть» и «обреченность». Подобным образом Родерик описывает настроение отдельных этапов. Под стать им подобрались и монстры: чего стоит до безобразия разжиревший тролль или малолетняя девочка с косичками, бантами, пустыми глазницами и пастью а-ля Хищник.

Как по нотам

Сражаться с ними придется при помощи исцеляющей силы музыки. Героев четверо: два мальчика, две девочки. Эрика, как уже известно, играет на скрипке; Кина — гитаристка (пожалуйста, внимательно рассмотрите ее в нашей врезке: чего стоят одни только полосатые чулки и гигантские наушники!). Еще обещан парень-диджей и некий таинственный музыкант-незнакомец. Разработчики обещают раскрыть личность каждого через его внешность, боевой стиль и музыку.

Изначально механика затачивалась под контроллер **Guitar Hero**. Тем не менее Родерик не отрицает, что героями можно управлять и при помощи геймпада, ну а демоверсия так и вовсе прекрасно воспринимает команды столь банального инструмента, как клавиатура.

Encore! — это 2,5D-платформер с упором на драки. Основа боевой системы «Онейт» — музыкальные комбо (или *композиции*?). Сыграли две ноты — с гитары слетел разряд молнии. Сыграли три — получился гравитационный толчок в стиле **Star Wars**. Казалось бы, обычные файтинговые суперудары, только под музыку, а не под истошный вопль. Но как вам комбо из тридцати или даже пятидесяти нот? Для того чтобы разучить их, героям придется отыскивать пергаменты вроде того, что когда-то нашла Эрика. Для самых длинных композиций припасены красочные соло-заставки с невероятно разрушительными последствиями.

Если же вам досаждают мелкие импы (черти), у которых начисто отсутствует музыкальный вкус, игра предлагает куда менее одухотворенный прием. Волшебную гитару, с тонких струн которой срываются мелодии из иной вселенной... можно просто схватить за гриф и что есть силы садануть монстра по голове. В консерватории такое отношение к инструменту вряд ли одобрят, но для локальных схваток с монстрами — в самый раз!

Та же участь постигнет и трепетную скрипку — недаром так хищно загнут ее корпус с острой металлической окантовкой. И мы даже боимся представить, как же будет драться диджей — начнет ли метать диски или, не мелочась, разобьет о вражескую голову весь микшерный пульт?

■ ■ ■

Родерик крайне болезненно отреагировал, когда мы попытались сравнить его детище с Brütal Legend: «Ну и что — просто Brütal Legend вышла раньше! И я вас уверяю, Encore! оригинальна и свежа! Как только вы увидите героинь и их кавалеров, глубже узнаете сюжет и услышите нашу музыку, вы непременно полюбите Encore!». Хочется верить, что квартет агрессивных, но одаренных ребят сможет устроить революцию среди музыкальных аркад. Когда в команде разработчиков двадцать музыкантов, а глава компании всерьез задумывается о привлечении к проекту оркестра, мысль о симфонической музыкальной аркаде не кажется такой уж бредовой. ■

Будем ждать?

Музыкальная аркада про эмо-гитаристку, диджея и скрипачку, при помощи музыки сражающихся с исчадиями ада.

Процент готовности: **50%**

HEROES OF STALINGRAD
RED ORCHESTRA

Жанр
Шутер
Издатель
1С
Разработчик
Tripwire Interactive
Похожесть
Red Orchestra: Ostfront 41-45
Серия Battlefield
Серия Call of Duty
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
www.heroesofstalingrad.com

Дата выхода
2010 год

Илья Янович

Мы уже не впервые этому удивляемся, но все же **Red Orchestra: Heroes of Stalingrad** — *редчайший* пример того, как американские разработчики кропотливо делают игру про русских. Это максимально аутентичный мультиплеерный экшен, целиком посвященный Сталинградской битве. Но насколько хороша новая Red Orchestra как игра, было неясно до тех пор, пока мы лично не опробовали ее в действии.

Игра на нервах

Самая емкая характеристика Heroes of Stalingrad — «нервный шутер». Тут постоянно что-то требует вашего внимания, а пресловутая кривая вхождения будто нарочно сделана немыслимо крутой. Вы можете привыкнуть к отсутствию прицела или к тому, что руки трясутся после пары выстрелов, а автомат перезаряжается секунд пятнадцать, но обязательно навернетесь, пробегая по тонкой балке (солдат — не циркач!), или переломаете шею, пытаясь перепрыгнуть с одного балкона на другой, — боевая экипировка тяжелая! Советуем сразу приготовиться к тому, что на первых порах вы будете регулярно убивать своих сослуживцев: пара неаккуратных выстрелов из пистолета по фрицу, засевшему где-то вдалеке, — и вот уже условный Иван, имевший неосторожность пробегать мимо, истекает кровью.

Если помните, в первой серии можно было нечаянно застрелиться, неловко выстрелив по стальной балке. В сиквеле мы не заметили каких-то драматических рикошетов, зато возможность прострелить тонкую поверхность используется на полную катушку. Здесь часто можно наблюдать нелепую картину, как боец дико решетит деревянную стенку вагона… смешно будет ровно до тех пор, пока из-за нее не вывалится схватившийся за живот умирающий противник.

Военная драма

Или вот гранаты. Мультиплеер **Call of Duty** приучил нас к тому, что это исключительно точечное оружие, которым желательно попадать врагу прямо в лицо — иначе результат не гарантирован. Здесь все иначе. Отважно ворвавшись в заполоненную немцами комнату, мы и ухом не повели, когда где-то вдали фашист швырнул гранату. Более опытный представитель «1С» выразительно произнес «НАЗАД!!!», и мы в ужасе рванулись к ближайшему окну. Тут раздался взрыв, и в окно мы действительно вылетели — только уже мертвые.

Не менее кинематографичная ситуация произошла на следующем же респауне. В наши руки попал легендарный пулемет М-60 — внушительный и жуткий. Поскольку игра предельно реалистичная, целиться из него можно лишь в лежачем положении — об этом мы знали. Но стрелять «от пояса» никто не запрещал. В тесном коридоре мы практически лбами столкнулись с фашистом. В упор дали по нему длинную очередь: изрешетили стену, запустили пару пуль в потолок и соседнюю комнату. Даром что не застрелились. По цели не попали ни разу. Фашист, должно быть, слегка оторопел от такого «перфоманса», но все же нашел в себе силы разок стрельнуть из пистолета — и, конечно, сразу же нас прикончил.

Такие конфузы случаются с неопытным игроком на каждом углу. Для профессионалов Heroes of Stalingrad — это настоящая мультиплеерная военная драма. Для новичков — трагедия.

С другой стороны, тут нет никаких надуманных тактик или характеристик и по большому счету все, что от вас требуется, — быть внимательным и сосредоточенным. Сами по себе правила просты: захватываем точки на карте,

Фонтан «Дети и крокодил» также можно заметить в игре Commandos 3 и фильме «Враг у ворот».

И думать не смейте стрелять из пулемета стоя. Скорее застрелитесь, чем в кого-нибудь попадете.

БОЕВОЕ ОТЛИЧИЕ

1 Пулемет и другое оружие можно упереть в любую поверхность, даже засев за укрытием. Занять позицию, зафиксировать оружие и прицелиться — в сумме это занимает неприлично много времени, за которое все вокруг могут перестрелять друг друга.

2 Прицела в игре нет, а сами перестрелки ведутся на ощутимых расстояниях: стоит случайно пробежать в нескольких метрах от бойца — и вы стопроцентно словите пулю, причем необязательно вражескую.

3 На мини-карте отмечены контрольные точки, но разглядывать ее категорически некогда — проще запомнить локацию целиком, ориентиров тут хватает.

4 Лечиться в Red Orchestra пока что можно неограниченное количество раз, если только ранение не пришлось на жизненно важный орган. Вводить ли лимит на аптечки на высоких уровнях сложности — вопрос пока открытый.

указываем позиции своим подчиненным — командный интерфейс на этом заканчивается. В Tripwire ставят на те детали, которые в других аналогичных играх почему-то не учитывают. Например, пулемет можно упереть в любую поверхность — подоконник, мешки редута, обломок стены, — и кучность стрельбы тут же повысится; задерживать дыхание во время прицеливания может любой солдат, а не только снайпер. Есть в Red Orchestra и система укрытий с возможностью стрельбы вслепую, только отсидеться за преградой и восстановить здоровье не разрешат. Зато залечить некритичное ранение — это всегда пожалуйста. По специальному индикатору в левом нижнем углу экрана вы сможете легко отследить, куда угодила пуля. Но если попали в сердце, живот или голову, то тут уж не обессудьте.

Мы играли только на уровне «Сталинградский вокзал» (другие пока не закончены), и выглядело все предельно достоверно — за исключением странноватых надписей на ящиках. «Детали машин» — это еще куда ни шло, но, по словам продюсера из «1С», на других локациях встречались коробки, помеченные клеймом «СТАКАН».

■■■

После сорока минут игры вторая Red Orchestra оставляет ощущение многогранного, по-хорошему сложного шутера. Но по-прежнему гораздо интереснее то, что остается за кадром. Например, в Tripwire обсуждают возможность введения в игру системы морали, а техника, занимавшая в оригинале важное место, все еще разрабатывается. Но главное — Red Orchestra позволяет играть и за немецкую сторону. В мультиплеерных шутерах это не в новинку, но тут вокруг нацистских персонажей будет выстроена настоящая драма, с сюжетом и роликами. Рассказывают, что американский продюсер, узнав об этом, на первых порах наотрез отказался работать над игрой.

На вопрос, будут ли в сценарии отображены душевные терзания фашистского солдата, осознающего, что он — убийца, в «1С» отделались дежурным: «А вот и не скажем!» Но информация, считайте, поступила. ■

В показанном нам демо большинство объектов были неинтерактивны и даже вот этот самовар нам не удалось уронить. К релизу — должны суметь!

Будем ждать?

Шутер, где можно в упор выпустить обойму и ни разу не попасть по врагу, а взрыв одной гранаты равен десяти мегатоннам в Call of Duty-эквиваленте.

Процент готовности: 50%

ИТОГИ 2009

Друзья!

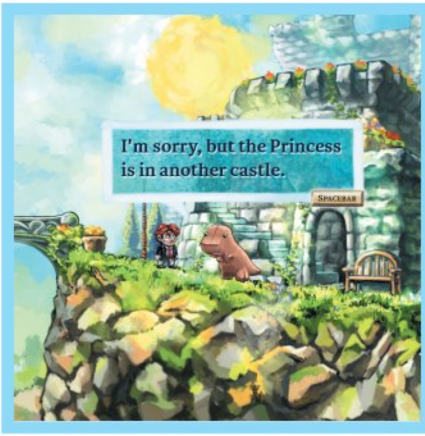
Вот уже много лет мы систематически подводим итоги прошедшего года, и нет никаких причин думать, что этого не случится сегодня. В этот раз мы повторно выступаем в консервативном ключе и награждаем лучших представителей своих жанров. Однако количество спецноминаций выросло в несколько раз. Это произошло в первую очередь потому, что в 2009-м случилось несколько неидеальных, странных, где-то даже разочаровывающих игр, за которыми мы по разным причинам провели не день и не два. Например, Red Faction: Guerrilla или Wolfenstein. Они не в состоянии конкурировать с нашими призовыми жанровыми тройками, но не отметить их было бы крайне несправедливо. Также в программе: традиционное расписание праздника на 2010-й и кое-что необычное — 12 консольных игр этого года, каждую из которых очень хотелось бы видеть на PC. Приятного чтения!

Награждали: Георгий Курган, Антон Логвинов, Олег Ставицкий, Максим Еремеев, Линар Феткулов, Илья Янович, Алена Ермилова, Игорь Асанов, Игорь Варнавский, Александр Башкиров.

Инди года

1

Braid



- **Издатель:** Number None
- **Разработчик:** Number None
- **Рейтинг:** 9,0
- **Полная рецензия в «Игромании» №6/2009**

Мы ждали PC-версию **Braid** без малого год (ради справедливости надо заметить, что владельцам PS3 пришлось еще хуже) — в 2008-м эта игра собрала все мыслимые консольные награды, пребывая в статусе эксклюзива для Xbox 360. И тем не менее не отметить Braid — значит упустить лишний повод обратить ваше внимание на самую серьезную интерактивную работу, созданную за последние несколько лет.

Braid примиряет компьютерные игры со словами, которые обычно принято заключать по отношению к ним в иронические скобки: «пронзительный», «взрослый», «душераздирающий». Под «взрослым» содержанием в играх традиционно принято понимать кровь, секс, оторванные ноги и головы, площадную брань... С помощью Braid тридцатисемилетний программист Джонатан Блоу говорит на темы, казалось бы недоступные для обсуждения в рамках интерактивного дискурса. Он говорит о времени не с точки зрения базового курса теории относительности, а с точки зрения метафизики. Он говорит об ошибках, о потере, об ответственности. С помощью простейших метафор, рисованной 2D-графики и механики **Super Mario Bros.** Блоу с какой-то нездешней силой бьет вас туда, куда игры обычно не достают — не хватает инструментария, выразительных средств, опыта.

Braid — первое интерактивное произведение, чьи идеи невозможно изложить в другом медиаформате (фильма или, например, книги). Именно геймплей (а не ролики, рисунки и текст, хотя они тут тоже есть) — главная достопримечательность Braid.

Braid окончательно легализовал 2D как художественный прием, благодаря ему инди перестали быть занятной диковинкой и обрели полноценный, уважаемый статус — список заслуг можно продолжать бесконечно. Но самое важное, что нужно знать: Braid — это великолепная, интересная игра, в которую просто необходимо сыграть. Сделайте это, пожалуйста.

2

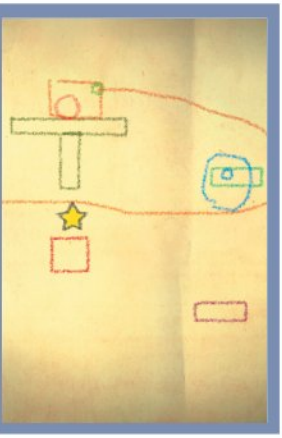
Osmos

- **Издатель:** Valve
- **Разработчик:** Hemisphere Games
- **Рейтинг:** 9,0
- **Полная рецензия в «Игромании» №10/2009**

Благодаря **Osmos** в нашем лексиконе появился обманчивый термин ambient gameplay. «Осмос» заманивает простейшей, если не сказать примитивной механикой (клетка растет, пожирая более мелкие организмы), убаюкивает шуршащим эмбиентом, подбрасывает десяток расслабляющих уровней, после чего берет своей полупрозрачной рукой за горло и не отпускает уже никогда. Простой, легкий, собранный из понятных ингредиентов (**flOw** и **Katamari Damacy**), Osmos живописует такую свирепую борьбу за жизнь простой органической клетки, что после нее совершенно невозможно без содрогания смотреть на обычную городскую лужу: знаете, *что* там происходит?

3

Crayon Physics Deluxe



- **Издатель:** Kloonigames
- **Разработчик:** Kloonigames
- **Рейтинг:** —
- **Полная рецензия в «Игромании» №3/2009**

Формально Crayon Physics Deluxe — пазл с понятной задачей (заставить шарик дотронуться до звезды). Но фокус в том, что количество решений здесь ограничивается исключительно вашей фантазией. Любой нарисованный на экране объект тут же материализуется в игре с набором физических параметров: весом, формой и т.д. Многие разочаровались, обнаружив, что почти каждая задача в игре решается с помощью верно расставленных желобов, но Петри Пурхо и не думал заставлять вас в истерике биться над непроходимыми уровнями. Он хочет, чтобы вы импровизировали, придумывали безумные конструкции! И, вооружившись цветным мелком, выводили их неровной рукой на листе шершавой бумаги.

Квест года

1 Machinarium

- Издатель/издатель в России: Amanita Design /Snowball Interactive
- Разработчик: Amanita Design
- Рейтинг: 9,0
- Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

В этом году все три первых места заняли, так сказать, несерьезные квесты — юмористические или, как **Machinarium**, созерцательные произведения. Потому что квесты серьезные, с насупленным видом рассказывающие о маньяках, политике, теориях заговора и тому подобном, в основном либо деградируют, либо топчутся на месте. Изящный нуар **Still Life** превратился в натуральную «Пилу», готический хоррор **Black Mirror** — в молодежный триллер. Есть еще **Dark Fall: Lost Souls**, но наш герой Джонатан Боукс в прошлом году уже делал схожее выступление с **The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure**.

На этом фоне Machinarium воспринимается как глоток свежего воздуха. Чешский художник Якуб Дворски, автор знаменитой рукотворной дилогии **Samorost**, в третий раз заставил нас вспомнить, что все мы, в принципе, дети, готовые в роли маленького гнома спасать свою собачку от инопланетян или умиленно смотреть на то, как смешно вытягивается раскладной робот Йозеф. История маленького робота в большом городе — это, с одной стороны, билет назад, в детство, когда мы собирали таких железяк из конструктора и двигали маленькие фигурки по подлокотнику старого дивана-книжки.

Но это еще и почти философская притча о маленьком человеке, его маленьких радостях и большой боли, в чем-то сравнимая с гоголевской «Шинелью». Или, если позволите, это такая роботизированная версия «Ежика в тумане». В отличие от «Самороста», Machinarium —полноценная игра, настоящий взрослый квест, в котором нашлось место и для новаторства: тут есть совершенно уникальные пазлы, завязанные на телескопических свойствах Йозефа. Ну а с художественной точки зрения все совсем просто: произведение искусства, штучная работа, настоящий квест года.

2 Tales of Monkey Island

- Издатель: Telltale Games
- Разработчик: Telltale Games
- Рейтинг: 8,0-9,0
- Полная рецензия в «Игромании» №6/2009-12/2009

Один из самых грандиозных камбеков в истории игровой индустрии. Могучий пират™ Гайбраш Трипвуд и его жена Элейн, герои великой серии **Monkey Island**, вернулись к нам спустя девять лет забвения. И сразу показали, кто в доме хозяин, а также что такое *настоящий* юмористический квест. **Jack Keane**, **So Blonde** и прочие оказались сметены юмором и изобретательностью **Telltale Ga-mes** (которые вот уже второй раз после **Sam & Max** возвращают к жизни квестовую классику). Добавив к команде ветеранов **LucasArts**, Telltale Games выдали 5 искрометных серий, каждая из которых заставляла смеяться так, как последний раз мы смеялись в квестах 90-х годов прошлого века.

3 Runaway: A Twist of Fate

- Издатель: Focus Home Interactive/Новый диск
- Разработчик: Pendulo Studios
- Рейтинг: 8,0
- Полная рецензия в «Игромании» №01/2010

Серия **Runaway** за авторством испанцев из **Pendulo Studios** всегда напоминала творчество LucasArts — это великолепно нарисованное классическое 2D-приключение, которое работает прежде всего благодаря юмору и диковатым ситуациям. Первые две части, несмотря на очевидное несовершенство квестовой составляющей, образовали вокруг себя небольшой культ. К третьей части испанцы, наконец, отточили свое мастерство, а когда Брайан Баско (главгерой Runaway) выступил практически дуэтом с Гайбрашем Трипвудом, мы окончательно убедились — квесты рано хоронить и никакие hidden object им не страшны.

Рейсинг года

1

Need for Speed: Shift

- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: Slightly Mad Studios
- Рейтинг: 8,5
- Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

То, что обновленный **Need for Speed** окажется игрой выдающейся, было понятно сразу после анонса. В **Slightly Mad Studios** собрались одни из лучших жанровых разработчиков, большая часть из которых работала над **GTR** и **GT Legends**. Физикой так и вовсе занимался автор движка непревзойденной по сей день **Richard Burns Rally**. Плюс деньги **Electronic Arts**.

Единственный ресурс, которого разработчикам слегка не хватило, — время. PC-версия игры сразу после выхода отказывалась дружить с видеокартами ATI Radeon, тормозила и вылетала в Windows. На консолях все было более-менее в порядке, но странная физика (гоночные машины раскачивались, словно панцирный матрас, и скользили даже в безобиднейших поворотах) понравилась далеко не всем. Shift оказалась не столько качественной аркадной гонкой, сколько симулятором управляемого заноса, фигурным катанием на спортивных автомобилях: машины буквально скользили по трассе и ехали вперед безо всякой посторонней помощи (на ручнике, с нетронутой педалью газа). Эта ситуация радикально изменилась после первого патча, которым разработчики… отменили «раллийные» скольжения насовсем, радикально упростив и фактически изменив базовую механику всей игры.

Но главным препятствием на пути к единоличному лидерству стали вовсе не баги, а вышедшая месяцем позже **Forza Motorsport 3**, которая, увы, так и останется эксклюзивом для Xbox 360. Поэтому на PC **Need for Speed: Shift** не угрожает абсолютно ничего — уже сейчас модмейкеры разбирают игру по винтикам и дорабатывают согласно собственным представлениям о прекрасном, а разработчики трудятся над новыми патчами и дополнениями. Поэтому можно надеяться, что, несмотря на вялый старт, Shift ждет долгая счастливая жизнь и, как это бывает с хорошими проектами, запустив ее через полгода, мы обнаружим уже совсем другую игру.

2

Burnout Paradise

- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: Criterion Games
- Рейтинг: 9,5
- Полная рецензия в «Игромании» №2/2009

Burnout Paradise изначально оказалась в положении догоняющего — консольная версия вышла за год до PC-релиза и успела собрать все возможные награды. Но сама игра за это время хуже не стала — в отличие от Need for Speed: Shift, она позволяла «вкатиться» с первых секунд, в газетных объявлениях про таких обычно пишут «Сел-поехал». Те, кто пропустил предыдущие части серии, могут быть спокойны — Paradise стала больше и красивее, но не растратила своего знаменитого аркадного задора. Только тут, спустя десять минут, вы организуете три голливудские аварии, одну смертельно опасную ситуацию и совершите тройной переворот с моста.

3

Colin McRae DiRT 2

- Издатель/издатель в России: Codemasters/Бука
- Разработчик: Codemasters Racing Studio
- Рейтинг: 8,0
- Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Любая рецензия на новые игры с подзаголовком **Colin McRae** сегодня начинается со стенаний о том, что **Code-masters** уже не те. Читатели, которые помнят первые две игры серии, простят нам это старческое брюзжание, а все остальные будут просто играть в **Colin McRae DiRT 2** запоем. И окажутся совершенно правы. Несмотря на то, что серия давно не посвящена традиционному ралли, это все еще самый лучший способ быстро и эффектно познакомиться с миром автоспорта. Раллийные «Субару-Импрезы», огромные внедорожники, багги и пикапы — чего тут только нет! К тому же на сегодня это самый красивый рейсинг в мире: отличить картинку DiRT 2 от обычной фотографии можно с большим трудом.

RPG года

1

Dragon Age: Origins

- Издатель/издатель в России: Electronic Arts
- Разработчик: BioWare
- Рейтинг: 9,0
- Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

Одиночные RPG, которым еще несколько лет назад упорно предсказывали смерть под ногами онлайновых ролевых игр, не только выжили, но вышли на новый виток своего развития еще в прошлом году (см. **Fallout 3** и **Mass Effect**). Однако тот трюк, который **BioWare** провернули с **Dragon Age: Origins**, заслуживает отдельного разговора. В 21 веке, когда единственной формой коммерчески успешного существования фэнтези-RPG видится **World of Warcraft**, канадцы выпустили фэнтезийную ролевую игру по собственной (!) вселенной, которая работает на механике классических партийных RPG вроде **Baldur's Gate** и **Neverwinter Nights**. Практически идентичная ролевая система, бои с активным использованием тактической паузы, длиннющие диалоги, ветвистые интерфейс и инвентарь. «Кто в 2009 году будет в это играть, кроме горсти ностальгирующих PC-апологетов?» — морщились мы на выставках. Короткий ответ — все.

BioWare сделали с жанром фэнтези то, что планируют сотворить **Rockstar Games** с вестерном: они выпотрошили его и вывернули наизнанку. Dragon Age: Origins — это первая, если позволите, ревизионистская RPG-игра, она полностью меняет наш взгляд на традиционное фэнтези. Тут есть люди, насилующие эльфиек, гномы-сутенеры, резервации для представителей нацменьшинств, возможность путешествовать в компании с эльфом-гомосексуалистом или маньяком, подозревающимся в убийстве двух семей. Есть наставник, который во время процедуры посвящения в число избранных зверски убивает одного из учеников, кровища на лицах и латах героев. Ясноглазые персонажи вещают с хорошей реверберацией: «Сир, ваша жажда славы не доведет нас до добра!» — после чего втыкают сиру меч в глаз. Никто еще не обращался с жанром так легко, бесцеремонно и одновременно со знанием дела. После Dragon Age: Origins фэнтези-RPG уже никогда не будут такими, как прежде.

2

Divinity 2: Ego Draconis

- Издатель: cdv Software Entertainment/1С
- Разработчик: Larian Studios
- Рейтинг: 8,5
- Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

Чудеса еще случаются. Культовые, легендарные или просто любимые нами игры могут получить продолжение — даже спустя семь лет, как в случае с **Divine Divinity**. Но тут важно не только то, что бельгийцы **Larian Studios** все-таки выпустили сиквел одной из лучших RPG начала века, но и то, что они решились на значимые для жанра новации. Впервые в истории нам дали возможность читать мысли практически любого персонажа, превращаться на бегу в дракона и собирать собственного персонального монстра из тел поверженных врагов. Приходится повторяться, но это правда: как и в случае с Dragon Age, после **Divinity 2: Ego Draconis** жанр уже никогда не будет прежним.

3

Risen

- Издатель/издатель в России: Deep Silver/Новый диск
- Разработчик: Piranha Bytes
- Рейтинг: 7,5
- Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

Risen — полная противоположность первого и второго места нашего нынешнего топа. Это вызывающе старомодная, словно застрявшая во времени игра. Потеряв возможность выпускать игры под брендом **Gothic**, немцы использовали в своей новой работе все остальное из «готического» арсенала, на что **JoWooD** не догадались поставить печать «интеллектуальная собственность». Получилась фактически дополненная и улучшенная версия **Gothic 3**. Мы, конечно, журим немцев за топтание на месте, но надо признать — даже под названием Risen «Готика» остается крайне увлекательной игрой, в которой может без следа сгинуть даже самый насупленный критик.

Стратегия года

1

Empire: Total War

- Издатель/издатель в России: SEGA/Софт Клаб
- Разработчик: The Creative Assembly
- Рейтинг: 9,5
- Полная рецензия в «Игромании» №4/2009

В следующий раз, когда будете запускать **Empire: Total War**, попробуйте не вмешиваться в дела XVIII века. Исключите себя из уравнения и методично давите на кнопку, пропускающую ход. Большинство стратегий без вашего участия просто запнутся, но не Empire: она настолько сложна и многогранна, что может играть сама в себя. Государства воюют, заключают союзы, торгуют, делят земли, ссорятся и мирятся без участия игрока. Если **The Sims** позволяет проводить эксперименты лишь в рамках отдельного поселения, то тут в качестве увеселительного плацдарма выступает вся Европа. Это не просто игра, которая позволяет вам переписать историю, — она может переписать ее сама, без лишней помощи.

При этом, конечно, никакая другая стратегия так точно не передает дух эпохи. «Настолько сильно вжиться в реалии войн XVIII столетия вам не поможет ни один учебник истории и географии» — уже восьмой месяц твердит наш список из двенадцати игр, в которые мы настоятельно рекомендуем сыграть. К этому трудно что-то добавить. Восемнадцатый век выглядывает тут из-под каждой иконки, каждого подменю: пушки, штыки, треуголки.

Засмотревшись, можно и не заметить, как старательно британцы доводят до ума собственную идею по скрещиванию RTS и глобальной стратегии. Дипломатия — восхитительна. Битвы — восхитительны. Микроменеджмент — восхитителен. А про дебютировавшие науку и морские баталии напоминать в сотый раз уже как-то и неудобно: на то, как в Empire тонет армада кораблей, можно глядеть часами.

The Creative Assembly, впрочем, уже не первый год зачем-то пытаются освоить консольный рынок: иногда успешно (**Viking: Battle for Asgard**), иногда не очень (**Stormrise**), но отрадно, что лучше всего у них получаются большие, породистые PC-стратегии. Лучшие в своем роде.

2

Anno 1404

- Издатель/издатель в России: Ubisoft/Новый диск
- Разработчик: Related Designs
- Рейтинг: 8,5
- Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Судьба **Anno 1404** — счастливая, завидная история о том, как игра непростой категории «немецкая средневековая стратегия» добилась нужного внимания и успеха. Ей можно, вертя камеру так и сяк, любоваться часами, но главное — Anno 1404 позволяет без видимых усилий над собой построить пряничный средневековый мегаполис. Торговля, война (которой тут самый минимум), строительство, религия, производственные цепочки — немцы, кажется, впервые настроили все как надо. Тут важно к следующему разу ничего не сломать: в новом году ожидается очередной приход **The Settlers**, где все будет явно не хуже. Но на сегодня Anno — очевидный венец жанра.

3

Majesty 2

- Издатель/издатель в России: Paradox Interactive/1C
- Разработчик: 1C: Ino-Co
- Оценка: 7,5
- Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Игру **1C: Ino-Co** сложно назвать выдающейся — слишком консервативно, слишком некрасиво и безвкусно. На деле это никакой не сиквел, а скованный, осторожный трехмерный ремейк игры, которую **Cyberlore** придумали десять лет назад. Но когда садишься играть, то моментально вспоминаешь, что Majesty — гениальная, необычная стратегия с непрямым контролем. Когда обустраиваешь свое королевство, собираешь вокруг себя героев и назначаешь первую награду за монстра, уже не оторваться — механика все еще работает. Никакая другая стратегия сегодня так же убедительно не внушит вам, что вы — Правитель.

Экшен года

1

Batman: Arkham Asylum

■ Издатель/издатель в России: Eidos Interactive/Новый диск
■ Разработчик: Rocksteady Studios
■ Рейтинг: 9,0
■ Полная рецензия в «Игромании»: №10/2009

То, что **Batman: Arkham Asylum** внесли в Книгу рекордов Гиннесса как «Самую высокооцененную супергеройскую игру в истории человечества», еще ничего не значит — сколько вообще качественных супергеройских игр было в нашей с вами истории? «Лучшая игра про Бэтмена» — тоже сомнительный комплимент (последняя приличная игра про этого персонажа вышла на восьмибитной консоли).

Чтобы понять, какую игру сделали британцы **Rocksteady Studios**, нужно представить себе Batman: Arkham Asylum с любым другим персонажем в главной роли. Давайте уберем бэтаранги, красочных злодеев, многочисленные отсылки к тематическим фильмам, мультфильмам и комиксам; останется уникальный жанровый гибрид, смесь готической игры ужасов с высокотехнологичным стелс-экшеном и свирепым файтингом.

Качественные, задорные драки тут мирно уживаются с решением пазлов и поиском хитроумно запрятанных секретов, а напряженные дуэли с вооруженными до зубов террористами — с откровенно сюрреалистическими приключениями в недрах собственного подсознания. Такого ловкого жонглирования жанрами (файтинг, квест, стелс, survival horror) мы не видели даже в консольных мегапроектах типа **Metal Gear Solid 4**.

Впечатляет не только количество игровых режимов, но и обманчивая легкость переходов между ними. Это не набор разрозненных мини-игр — Arkham Asylum играется от начала и до конца на одном дыхании и с одной и той же схемой управления (что, казалось, невозможно чисто теоретически). Можно не любить игры про супергероев, можно быть равнодушным к Бэтмену, но нельзя не признать лучшим экшеном года *настолько* качественную игру. Ну а если вам хоть чуть-чуть нравится Бэтмен, то слово «года» в названии этой номинации можно смело заменить на «десятилетия».

2

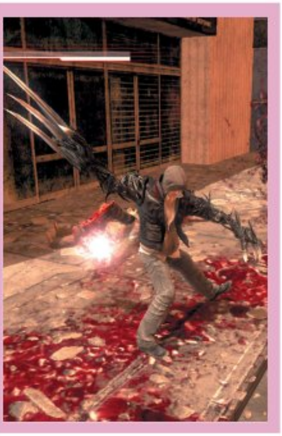
Resident Evil 5

■ Издатель/издатель в России: Capcom/1С
■ Разработчик: Capcom
■ Рейтинг: 8,0
■ Полная рецензия в «Игромании»: №10/2009

Resident Evil 5 находится на втором месте по очень простой причине: нам безумно хотелось снова поиграть в **Resident Evil 4** — в 2009 году, на современных PC, консолях и, главное, в кооперативном режиме. Огромное спасибо **Capcom** за предоставленную возможность: пусть в пятой части нет абсолютно ничего оригинального, пусть весь экшен и ужас пришли сюда прямиком из 2005-го, это все равно лучший survival horror, воскрешенный с применением новейших технологий. Теперь мы в Африке, нас двое, и надо определиться, кому достанется последний патрон к дробовику.

3

Prototype



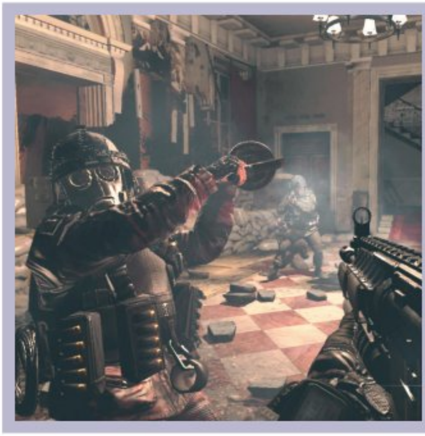
■ Издатель/издатель в России: Activision/Софт Клаб
■ Разработчик: Radical Entertainment
■ Рейтинг: 8,0
■ Полная рецензия в «Игромании»: №7/2009

Prototype — это sandbox, доведенный почти до абсурда. Сюда утрамбовали все, что в принципе может быть в игре подобного рода. Большой открытый мир. Сложную экосистему. Паркур. Огромную массовку и огромные толпы врагов. Технику. Навороченную боевую систему. Прокачку. И, как будто этого мало, выкрутили градус безумия до крайней отметки. Каждые десять минут здесь гибнет людей и взрывается техники больше, чем в любом **Call of Duty**, а по итогам вакханалии на экране появляется счетчик ущерба с 9-10-значными цифрами. Ни в одной другой игре ваш внутренний Роланд Эммерих не будет чувствовать себя так же комфортно, как в Prototype.

Шутер года

1

Call of Duty: Modern Warfare 2



- Издатель/издатель в России: Activision/1C
- Разработчик: Infinity Ward
- Рейтинг: 9,0
- Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

Люди, которые приобрели Modern Warfare 2 ради однопользовательской кампании и прошли ее за жалкие 4-5 часов, сейчас, должно быть, удивленно вскинули брови. **Call of Duty: Modern Warfare 2** — это гаргантюанский пиротехнический цирк, дорогостоящее представление имени игрока, потрясающий интерактивный опыт, что угодно, но не лучший шутер года — думают они. Все эти утверждения абсолютно верны по отношению к сюжетной части Modern Warfare 2. Но в комплекте с ней идет еще одна, совсем другая игра — мультиплеер.

Многопользовательская составляющая Modern Warfare 2 — это стремительный, свирепый и очень непростой шутер, который имеет мало общего с постановочным забегом через скрипты (с которым игру принято ассоциировать). Тут есть баллистика (слепые дуэли через деревянные перегородки — обычное дело), есть физика (неудачно отскочившая от стены граната — страшное оружие), есть, наконец, глубокая, продуманная система прокачки. Вы начинаете в Modern Warfare 2 неуклюжим рядовым — половина классов закрыта, игроки в лобби презрительно смотрят на ваши жалкие нашивки. И постепенно, набирая опыт и открывая бонусы, вы превращаетесь в тренированную, злую машину для убийств. Deathmatch — это только начало, мелководье. Командные выступления в Modern Warfare 2 — вот где происходит настоящее воспитание характера. Слаженная работа, точечное применение поддержки с воздуха, героические вылазки под огнем — здесь есть все.

Когда летом 2009-го Infinity Ward с гордостью рассказывали нам, что физический движок теперь принимает во внимание даже такие тонкости, как неровную форму гранаты, и демонстрировали сложный рикошет — мы откровенно скучали. Кто успеет оценить все это за завесой из скриптов и спецэффектов? Сегодня ответ очевиден — оценят те, кто понимает, что финальные титры сюжетной кампании Modern Warfare 2 — это только начало.

2

Left 4 Dead 2

- Издатель/издатель в России: Valve Software/Акелла
- Разработчик: Valve Software
- Рейтинг: 9,0
- Полная рецензия в «Игромании» №1/2010

На бумаге **Left 4 Dead 2** выглядела как попытка спешной монетизации успеха первой части: пять новых кампаний, три новых босса, немного оружия, и вперед. Все вместе — материал хорошего платного DLC, но никак не полноценной игры.

Не тут-то было. Как шутер Left 4 Dead 2 сделала несколько важнейших шагов вперед: арсенал оказался существенно дополнен неогнестрельными гаджетами (дефибриллятор, адреналин), сама механика игры — ситуациями, в которых выжившие вынуждены разделиться. Сыгранным еще со времен первой части командам Left 4 Dead 2 дает звонкую пощечину и отправляет учиться играть заново. Что тут скажешь? **Valve** сделали это. Опять.

3

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

- Издатель: GSC World Publishing
- Разработчик: GSC Game World
- Рейтинг: 8,5
- Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

С третьей попытки **GSC Game World** наконец-то выдала именно тот результат, которого ждали от нее фанаты. В новом «Сталкере» есть и огромный открытый мир, и фирменная чернобыльская атмосфера, и нормальная симуляция жизни, и действительно опасные монстры, и, самое главное, несколько десятков интересных, проработанных квестов.

Другое дело, что сама концепция игры за прошедшие два года с момента выхода первого «Сталкера» успела поистрепаться, да и технически «Зов Припяти» не поражает воображения. По-хорошему, в таком виде игра должна была появиться в 2007 году. Но лучше поздно, чем никогда.

Игра года 1

Dragon Age: Origins

- Издатель/издатель в России: Electronic Arts/Electronic Arts
- Разработчик: BioWare
- Рейтинг: 9,0
- Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

Ролевые игры — универсальный определитель «свой-чужой» в отношениях между игроками. Если человек не интересуется RPG — значит, и игры никогда не полюбит. Любой хардкорный игрок самыми теплыми и важными интерактивными переживаниями обычно обязан именно этому жанру. Это всегда очень личное приключение часов на 60, а то и все 120.

Продолжительность — одновременно и главная проблема подобных игр. Чем старше мы становимся, тем тяжелее находить время для любимого жанра. Обычно приходится выбирать между одной ролевой игрой и десятком не менее хороших, но более коротких проектов. И главное игровое счастье 2009 года в том, что между **Dragon Age: Origins** и чем-то еще выбирать не пришлось. В этом году было ровно столько достойных игр, сколько нужно, и на новый шедевр **BioWare** нашлось время почти у всех, кто не прокачивался до 70-го уровня десятого престижа в **Modern Warfare 2** и не высаживал плантации цветков для борьбы с зомби.

Dragon Age — по-настоящему длинное приключение, почти как в старые романтические PC-времена. Если разобраться, нам по-прежнему не так уж много нужно для счастья. Детально проработанный мир, точеные диалоги, продуманная боевая система, интересные персонажи — и все, недели жизни как не бывало. Сделать такую большую и богатую игру по стандартам 2009 года — уже подвиг.

Dragon Age добавляет к означенной формуле мрачную фэнтезийную вселенную, где все клише, доставшиеся жанру от «Властелина Колец», вывернуты наизнанку. Любые сопли здесь заливают литрами крови, постановочные речи прерываются перерезанием горла, а люди в любой, даже самой критической, ситуации остаются людьми — эгоистичными, расчетливыми и трусливыми. Такого в RPG еще не было.

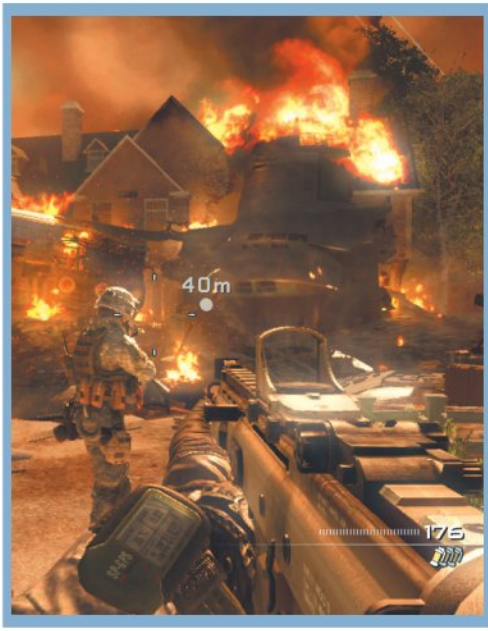
На этот неуютный мир можно взглянуть разными глазами — классического наивного героя, потерявшего семью; гнома, пробегавшего всю жизнь на побегушках у криминальных структур; мага, живущего по жестким правилам; эльфа, которые тут выступают как социально угнетенное меньшинство. С каждой новой игрой BioWare делают наше приключение все более персональным. И все большую роль в нем играют диалоги. В Dragon Age герои не просто вываливают на нас тонну информации и просят сделать выбор — они общаются. Когда ты хотя бы на секунду задумываешься, какой ответ больше всего понравится собеседнику, то понимаешь, где главная ролевая составляющая этой игры. Не в бесконечных цифрах и возможности выполнить один квест несколькими способами, а в первую очередь в нем — в общении.

С помощью Dragon Age: Origins BioWare также развеяли опасения относительно своей творческой несостоятельности, наступившей после покупки компании EA. Чрезмерно короткий **Mass Effect**, несмотря на все достоинства, встревожил не одного поклонника RPG. Dragon Age одним своим началом убеждает, что все в порядке.

В ближайшее время случится **Mass Effect 2**, а для ценителей JRPG — **Final Fantasy 13**. Столько крупнобюджетного ролевого счастья игрокам не выпадало давно. И именно 2010 год покажет, нужны ли ролевые игры современной игровой индустрии в условиях затянувшегося кризиса. А пока мы пишем эти строки на исходе 2009-го, аплодируем Dragon Age и с трепетом предвкушаем новые шедевры. Цените момент.

Игра года 2

Call of Duty: Modern Warfare 2



- Издатель/издатель в России: Activision/1C
- Разработчик: Infinity Ward
- Рейтинг: 9,0
- Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

Любой разговор по поводу **Modern Warfare** неизбежно скатывается в обсуждение ключевого вопроса — игра это или нет? По всему получается, что не игра: к ней категорически неприменимы такие понятия, как «принятие решений», «импровизация» и «выбор». Но все эти околонаучные дискуссии со звоном отскакивают от цельнометаллической оболочки Modern Warfare, потому что ни одна другая игра в мире не выжигает на вашей сетчатке такое количество очень личных, персональных воспоминаний. О том, как вы под свист пуль, без оружия ломились через бразильские трущобы к спасительному вертолету. Как неслись на снегоходе по горным склонам. Как, наконец, расстреливали мирных жителей в российском аэропорту. Modern Warfare одним гигантским взрывом пролетает перед вами на ускоренной перемотке, оставляя за собой несколько ветеранских воспоминаний.

Восторженный Александр Кузьменко писал в редакционной рассылке этой осенью: «...электромагнитная волна вырубает все электричество на восточном побережье, а сверху, как в к/ф «Армагеддон», начинает пять минут лететь всякая горящая хрень. Ядерный взрыв попалил всю электронику, не работают даже электронные прицелы — люди снимают шлемы, кричат громко (связи-то нет), а кругом еще дождь, молнии, все дела. Полмиссии проходятся в абсолютной тишине, саспенс — запредельный. Совершенно новый уровень постановки для CoD». И это чистая правда. **Infinity Ward**, как ни одна другая студия в мире, знает цену словам «интерактивная режиссура», и лучших постановщиков на сегодня в индустрии просто не существует. Modern Warfare 2 — такое же явление, как кэмероновский «Аватар» или майкл-бэевские «Трансформеры». Она задает тон, на нее равняются, без нее не обходится практически ни один разговор о компьютерных играх. В 2009 году были игры лучше, умнее, изящнее, но более важной и громкой — не было.

Игра года 3

Batman: Arkham Asylum

- Издатель/издатель в России: Eidos Interactive/Новый диск
- Разработчик: Rocksteady Studios
- Рейтинг: 9,0
- Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

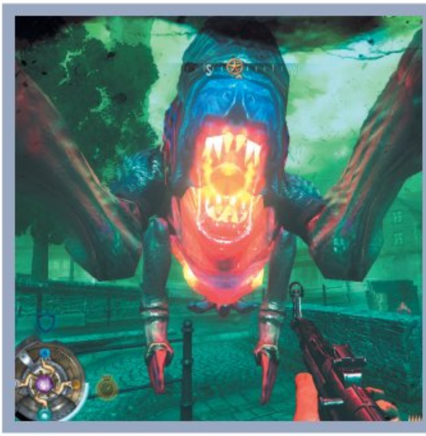
Если было в 2009 году интерактивное произведение, достойное называться «*игрой* года», то это, безусловно, **Batman: Arkham Asylum**. Мы не проходили ее, а именно что *играли*. Каждая комната — изолированный полигон для испытаний новых возможностей Бэтмена. Вы вплывали в помещение, и начиналось: врагов дразнили, издевались над ними, доводили до состояния исступления. Англичане **Rocksteady Studios** сделали натуральный симулятор игры на вражеских нервах: Бэтмен под нашим управлением прятался в вентиляции, в полу, под потолком.

Вверенный арсенал позволял изводить противников сотнями способов: кто-то тратил все XP-очки на прокачку бэтаранга и доставал им ничего не подозревающих патрулей; кто-то, наоборот, прокачивал кулачный бой и обрушивался на джокеровских миньонов крылатой смертью. Какой бы путь вы ни выбирали, Arkham Asylum гарантированно предоставляла гигантский простор для маневра. Ни в одной другой игре в этом году вы не планировали свои действия только для того, чтобы поэффектней подвесить противника за ногу, а не за тем, чтобы продвинуться дальше по сюжету.

Batman — настоящая Игра, где процесс важнее цели. Такие произведения у нас обычно проходят по статье «инди», и в них играет десять человек в стране, включая редакторов Ставицкого и Феткулова. Arkham Asylum же, помимо прочего, безупречно выглядит, вылизана до блеска, выполнена с фантастическим вниманием к деталям и снабжена интересным сюжетом. То есть это идеальный случай дружбы больших геймдизайнерских достижений и выдающегося бюджета. Спешно анонсированный сиквел свидетельствует — есть все шансы, что некогда традиционная рубрика «Сплинтерцелл года» в ближайшем будущем вполне может быть заменена «Бэтменом года». Но наш первый визит в Arkham Asylum мы не забудем никогда.

B-Movie года

Wolfenstein



■ Издатель/издатель в России: Activision/1С

■ Разработчик: Raven Software

■ Рейтинг: 8,0

■ Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

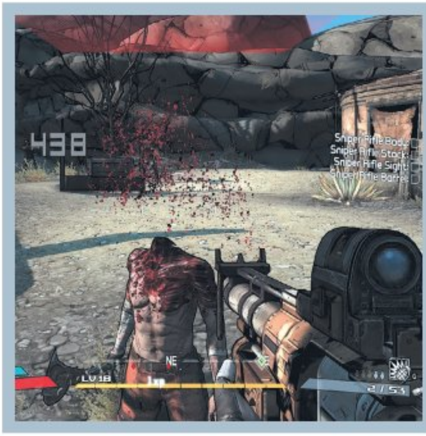
Анонс нового **Wolfenstein** выглядел неуместной и не то чтобы очень смешной шуткой. Движок **Doom 3**, фашисты, демоны, главный герой, чье имя давно лишилось привлекательного ностальгического флера, **Raven Software**, чья последняя по-настоящему хорошая игра вышла шесть лет назад. Wolfenstein походил на пациента бюджетного сектора, которому зачем-то выписали чек на несколько миллионов.

Так оно и оказалось. Разница в том, что в это неожиданно интересно играть. Raven Software, большие мастера привинчивать к технологиям **id Software** качественный геймдизайн, сработали на инстинктах: из подножного корма, трэша и чужих обрезков собрали шутер, по количеству и качеству задора дающий фору многим жанровым представителям этого года. Wolfenstein — классическая B-movie, игра второго сорта... Сделанная с неподобающим случаю размахом, и в этом ее специфическая прелесть. Даже не пытаясь держать серьезное лицо, Raven в первый же час вываливают на вас невесомость, фашистские эзотерические эксперименты, амулеты, демонов, зомби-нацистов, скачки между параллельными измерениями и вездесущий slo-mo. Все это сделано с такой подкупающей непосредственностью, что Wolfenstein очень сложно противиться, хотя профессионализм вроде бы диктует обратное.

Но базовые жанровые вещи отработаны Raven с непривычным ухарством: стрелять и замедлять время тут интересно, как в первый раз. В 2009 году были игры лучше, красивее, умнее, изобретательнее. Но второй такой игры — которая бы панибратски хлопала вас по плечу и заставляла отдать себе 6-7 часов жизни в обмен на сомнительные воспоминания о том, как вы громили хитиновых демонов в параллельном измерении и стреляли зомби-фашистов, — второй такой игры не было.

Кооператив года

Borderlands



■ Издатель/издатель в России: 2K Games/1С

■ Разработчик: Gearbox Software

■ Рейтинг: 7,5

■ Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

В **Borderlands** очень легко разочароваться. После того, как закончатся восторги по поводу ее выдающегося, без дураков, внешнего вида, ваш роман с новой игрой Рэнди Пичфорда будет развиваться по заданному сценарию. Первая стадия — недоумение по поводу собственной хилости и рудиментарных шутерных элементов (полное отсутствие физики, баллистики, разрушаемости). Вторая — осознание, что перед тобой действующая модель **Diablo** от первого лица. Третья, четвертая, пятая, шестая и седьмая (тут уж кого насколько хватит) — беспрерывный, бесконечный и беспросветный гринд. В одиночку Borderlands превращается в монотонное выбивание экспы из монстров, обшаривание ящиков на предмет эпических винтовок и без преувеличения чудовищные заезды по соляным пустошам планеты Пандоры.

Но стоит пригласить сюда друзей, как все сразу меняется. В компании Borderlands — совсем другая игра. Яркая, остроумная, непредсказуемая. Непереносимый в одиночку гринд при наличии трех напарников оборачивается незабываемым приключением. Вы гогочете над critical-фаталити, часами стреляете агрессивную фауну и качаетесь, качаетесь, качаетесь. В Borderlands очень правильно организована процедура дележа XP-очков: присоединившись к сыгранной команде 30-го уровня, новичок догоняет коллег в развитии в течение нескольких часов, после чего уносит с собой опыт и найденные артефакты.

История знает случаи, когда разочарованные покупкой люди возвращались в игру по совету друзей, но уже в составе компании проходили ее до конца и даже приобретали выпущенный недавно DLC. Благодаря безупречному кооперативу Borderlands стала настоящим sleeper-хитом этого года (продано больше 2 млн копий) — **2K Games** уже объявили планы по разработке сиквела. Так что если вы (как и, признаться, мы) отложили игру после десятого уровня — позовите друзей и дайте ей второй шанс. Она того стоит.

Паркур года

Mirror's Edge

■ Издатель: Electronic Arts
■ Разработчик: EA DICE
■ Рейтинг: 8,5
■ Полная рецензия в «Игромании»: №2/2009

К Mirror's Edge можно предъявить много претензий. Она линейна. Она не каждому по зубам. Сюжет такой, что лучше бы его не было вовсе. Драки… не будем про драки. Но все это уходит на второй план, когда вживаешься в игру. Как только вы освоитесь и поймаете ритм, Mirror's Edge даст ощущения, которых не бывает ни в одной другой игре. Удовольствие тут можно получить просто от того, как умело и ловко ты управляешь собственным телом — словно струишься сквозь окружающее пространство.

То, как это пространство выглядит, — еще один повод влюбиться в Mirror's Edge без памяти. Город там отрисован как мечта любого урбаниста: торжество хорошего дизайна, гармония цветов и форм, белоснежные небоскребы. Разительный контраст с тем, что мы привыкли видеть вокруг себя. Низкое качество городской среды — общемировая проблема, а для нас, советских и постсоветских людей, выросших среди одинаковых бетонных коробок и привыкших к плохой архитектуре и импотентскому неймингу (Жулебино, Куркино, Выхино, Мякинино), это проблема ощущается особенно остро. Так вот, Mirror's Edge рисует городское пространство, в котором хочется поселиться навсегда, не обращая внимания на умеренный тоталитаризм и попрание гражданских свобод.

В российской прессе есть два совершенно особых издания. Это «Коммерсант» и «Афиша». «Коммерсант» появился в 1989 году, когда коммерсантов еще толком не было. Газета немножко притворялась, она рисовала, по сути, еще несуществующий образ предпринимателя, а тогдашние кооператоры примеряли этот образ на себя и в будущем воспроизводили его. «Афиша» запустилась в 1999-м и точно так же притворялась, будто Москва — настоящая культурная столица, под стать Лондону и Нью-Йорку. Спустя десять лет Москва такой столицей стала. С Mirror's Edge та же история — это не игра, а слепок будущего. Возможно, в дивном новом мире ее ждет более завидная судьба.

Развал сараев

Red Faction: Guerrilla

■ Издатель/издатель в Росии: THQ/Акелла
■ Разработчик: Volition
■ Рейтинг: 8,0
■ Полная рецензия в «Игромании» №9/2009

По всем формальным признакам **Red Faction: Guerrilla** — полный и безоговорочный провал. Чудовищный, однообразный, муторный Марс, представленный рыжей холмистой местностью и песчаными бурями, которые, как кажется авторам, могут заменить все прочие средства создания атмосферы в компьютерной игре. Никчемный, безобразный, сделанный на уровне **GTA 3** sandbox, где квесты выдаются посредством экрана с текстом. Картонный экшен, где ни одно, даже самое мощное, огнестрельное оружие не имеет ни веса, ни отдачи, ни приписанной ему характеристиками мощи.

Но всем этим абсолютно справедливым претензиям **Volition** противопоставляют два веских аргумента: тотальную разрушаемость любого объекта в игре и гигантский молот в качестве базового орудия смертоубийства. Когда вы впервые впечатаете этот самый молот в стену и в ней образуется сквозное отверстие, просчитанное согласно законам физики, вам покажется, что счастье найдено. А когда станет ясно, что разрушаемость тут ограничена исключительно вашей фантазией, вы влюбитесь в эту игру навсегда.

Все, что происходит в Guerrilla, — это непрерывный армагеддон и развал сараев. Ни в одной другой игре нельзя протаранить вражескую базу на заминированном грузовике, развернуться для второго раунда и обнаружить, что здание с грохотом оседает в пропасть, лишившись опорных конструкций. Ни в одной другой игре нельзя прогрызть себе дорогу через бетон, управляя гигантским строительным роботом.

Технология Guerrilla позволяет забыть о позавчерашнем sandbox, о плохом экшене и полном отсутствии сюжета. Благодаря ей вы не только пройдете основную кампанию, но и с удивлением обнаружите, что взялись за идиотские, примитивные побочные квесты. В самом деле, как можно прекратить, когда осталось еще целых три вражеских башни и не опробован припаркованный в гараже танк?

Разочарование года

Silent Hill: Homecoming

- Издатель/Издатель в России: Konami/Софт Клаб
- Разработчик: Double Helix Games
- Рейтинг: 6,5
- Полная рецензия в «Игромании» №3/2009

Silent Hill мертв, и с выходом **Homecoming** это, к сожалению, стало очевидно. Если за четвертой частью было гораздо интереснее наблюдать, чем играть в нее, то с пятой вышло с точностью до наоборот. Но «убили» Silent Hill вовсе не возможность смотреть на мир игры из-за плеча главного героя или возможность нормально целиться во врагов. Плохое управление, неудобная камера и путаный дизайн уровней сами по себе никогда не были секретом успеха Silent Hill, но вместе с ними американцы Double Helix выставила за дверь сюжет и атмосферу.

Классические Silent Hill были в первую очередь историями о людях в переходном состоянии, людях на грани безумия, а уже во вторую — о том, что же скрывается в глубинах их подсознания. В этом смысле Homecoming представляет собой аттракцион по местам былой славы. Несмотря на то, что в прошлых частях японцы постоянно цитировали классику западного хоррора, начиная от Альфреда Хичкока и заканчивая Стивеном Кингом, серия никогда не скатывалась в пересказ чужих идей и имела свой, моментально узнаваемый стиль. Пятая часть разрушает его с первых же минут — семенящей походкой и деревянной физиономией главного героя, которому одновременно далеко как до Тима Роббинса (сыгравшего в фильме «Лестница Иакова», который игра цитирует почти на каждом шагу), так и до любого из героев предыдущих частей серии.

Дело не спасают традиционно выдающиеся аккорды Акиры Ямаоки, который сам, похоже, плохо представлял, для чего пишет музыку. В декабре стало известно, что композитор и продюсер серии официально покинул **Konami**, так что ждать триумфального возвращения Silent Hill больше не стоит. Максимум, на что можно надеяться в будущем, — всевозможные ремейки и переосмысления (см. недавний **Silent Hill: Shattered Memories** для Wii и PSP), ситуация с которыми напоминает аукционную распродажу имущества некогда великого художника. Прощай, Silent Hill!

Флэшпойнт года

ArmA 2

- Издатель/издатель в России: 505 Games/Акелла
- Разработчик: Bohemia Interactive Studio
- Рейтинг: 7,0
- Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

Первая **Operation Flashpoint** нарушила все принципы разработки военных шутеров в частности и видеоигр в целом. Делать «флэшпойнт» — это значит производить игру для PC, когда все делают игры для консолей; это значит честно симулировать картину военных действий с участием пехоты, бронетехники, артиллерии и авиации, пока во всех остальных шутерах игрока спешно прогоняют через красиво подсвеченные аттракционы с картонными танками. Делать «флэшпойнт» — это значит плевать на динамику и очевидность отдельных миссий в пользу общего реализма происходящего. Это значит выпускать недоделанную игру практически безо всякого бета-тестинга, потому что такой грандиозный и неформатный проект нельзя доделать в срок и нормально оттестировать силами небольшой независимой команды. Это значит потратить первые четыре патча на починку AI и доведение до ума однопользовательской кампании — то есть на то, чтобы вашу игру можно было элементарно пройти от начала и до конца.

Operation Flashpoint: Dragon Rising не удовлетворяет ни одному из этих требований — это обычнейший консольный шутер, безопасный и незапоминающийся. Опыт Codemasters показал, что в наше время существует только один авторский военный симулятор, и называется он **ArmA**. За десять лет существования **Bohemia Interactive** ни разу не пошли на компромисс (даже когда это означало утрату торговой марки и расставание с любимой серией): они делали все не так, как надо, а так, как им хочется. Большую часть **ArmA 2** мы провели в неравной борьбе с багами и недостатками AI. Зато в оставшееся время мы командовали армиями, решали судьбы мирных жителей Черноруси и сами выбирали свой путь, не беспокоясь о чекпойнтах и временных ограничениях. Мы побывали на Почти Настоящей Войне. А теперь ждем **ArmA 2: Operation Arrowhead** и новой неиграбельной однопользовательской кампании.

Мордобой года

Zeno Clash

■ Издатель/издатель в России: Valve/Новый диск
■ Разработчик: ACE Team
■ Рейтинг: 7,5
■ Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Движку **Source** в этом году исполняется шесть лет. Несмотря на подрастерянную мощность, он до сих пор более популярен, чем навороченный CryEngine 2 (и 3), а перед **Unreal Engine 3** у него есть одно важнейшее преимущество — лицевая анимация. В адреналиновом **Left 4 Dead 2** иногда забываешь передернуть затвор винтовки, засмотревшись на то, как вдруг нахмурился товарищ по команде (не говоря уже о таких выразительных играх, как **Half-Life 2** или **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**). Если бы движки были частями тела, то Source непременно досталась бы роль лица. Так вот, в **Zeno Clash** в означенное лицо двинули что есть мочи.

Эта игра — один из самых ярких дебютов 2009 года. Неровная, местами кустарная, любой свой недостаток Zeno Clash с легкостью искупает безудержной фантазией авторов. Таких персонажей вы не встретите больше нигде (взять хотя бы придурковатого человека-птицу или эксцентричного слепого снайпера), потому что каждый герой Zeno Clash уникален. Речь идет не о глиняных фигурках, которым генератор внешности в случайном порядке раздал носы, глаза и уши, а об абсолютно оригинальных существах, непохожих друг на друга.

Но главная особенность игры — это, конечно, поединки. Боевая система от первого лица хороша сама по себе, но по-настоящему великолепной ее сделал Source. Никогда еще лицевая анимация не была использована в столь оскорбительных целях. Ярость, злоба, испуг — это эмоции. Но крик, сдавленный «ох!» или закатившиеся глаза посланного в нокдаун оппонента — это уже физиологические состояния!

В Zeno Clash мы не просто били врагов, мы впечатывали удар в челюсть, мы лупили коленом в клюв, мы дубасили что есть мочи. Ни одна другая игра так пугающе достоверно не передавала от первого лица ощущение удара кулаком в лицо.

SimCity года

Cities XL

■ Издатель/издатель в России: Monte Cristo/Акелла
■ Разработчик: Monte Cristo
■ Рейтинг: 8,0
■ Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

В студии **Monte Cristo** работают какие-то удивительно упрямые люди. Последние несколько лет они, почесывая бороды, искали формулу идеального «Симсити». Получалось нечто в диапазоне от «очень плохо» до «вяло» — то соцсоставляющая не работает, то баланс хромой. Что еще более странно, идеологически **Cities XL** собрана из какого-то подножного сора: механика выпилена из **SimCity** практически без изменений, интерфейс и разделение горожан на классы подобраны от **City Life**. Движок опять же старый.

У этой игры все сложилось по двум причинам. Во-первых, в Monte Cristo грамотно выждали момент, когда им просто не с чем конкурировать. В этом году были стратегии про банановые республики, сказочные королевства и средневековый быт, а вот про обычное строительство современного мегаполиса как-то подзабыли. Во-вторых, Cities XL — это практически идеальный SimCity, в котором правильно расставлены приоритеты. Нянчиться с каждым домиком и подтирать сопельки каждому жителю теперь не нужно, достаточно просто вовремя принимать обдуманные решения.

При этом важно не забыть, что это не просто «Симсити года» — это, предположительно, «Симсити» нескольких будущих лет. Многопользовательский режим, который позволяет строить мегаполис не абы где, а на планете, заселенной такими же, как вы, виртуальными мэрами, еще сырой, но прецедент создан — такого нет больше нигде. Уютный, стопроцентно домоседский жанр градостроительного симулятора вышел в онлайн, и назад дороги очевидным образом нет. Так что если вы все еще хотите «построить город своей мечты», а неумелые заигрывания оригинального SimCity с наукой бихевиористикой вас отпугивают (вполне заслуженно!), то вам именно сюда.

Анти-игра года

The Path

- Издатель/Издатель в России: Tale of Tales/1С
- Разработчик: Tale of Tales
- Рейтинг: —
- Полная рецензия в «Игромании» №5/2009

О том, что игры — это ИСКУССТВО, принято заявлять, сделав выражение лица героя Андрея Миронова из кинофильма «Бриллиантовая рука» (в момент, когда тот с импровизированной хоругвью из коряги и штанов уверенно шел по мелководью). Разработчики смело приняли поставленную перед собой задачу — изменить индустрию, профильная пресса загодя объявила их героями. Главную на сегодня игру бельгийской студии **Tale of Tales** под названием **The Path** ждали как новое откровение.

Шесть девочек гуляют по темному лесу. Заглядываются на ворон, сбивают паутину с куска непонятно откуда взявшейся кирпичной стенки, играют в ладушки с малолетней негритянкой. Потом встречают своего суженого (волка, пианистку, облако). Потом приходят в дом и там умирают. Собственно, все.

В The Path нет геймплея, это симулятор прогулок по готическому лесу, ревизионистский пересказ «Красной Шапочки», инсталляция — да что угодно, но не игра. Если таким Tale of Tales видят будущее интерактивных электронных развлечений, то The Path — это дорога в бездну. Но, удалив из своего проекта все, что мы привыкли видеть в компьютерных играх (геймплей, целеполагание, вызов), бельгийцы заменили эти элементы другими, не менее важными составляющими: многозначительностью, загадкой, атмосферой. У создателей The Path, вне всяких сомнений, есть чувство стиля и внушительный культурный багаж, который помог им заставить тысячи людей по всему миру искать в этой путаной истории вторые смыслы и знаки и пытаться понять, что же они хотели всем этим сказать.

Мы бы с удовольствием назвали The Path первым шагом компьютерных игр на пути к их новой, благородной форме, если бы за прошедший Tale of Tales не успели сделать второй, куда менее удачный — **Fatale**. Грань между искусством и надувательством оказалась невероятно тонка. Так что по итогам экспериментов пока можно сделать только один вывод: да, из игр можно удалять геймплей. Но не качество.

Игра по фильму

X-Men Origins: Wolverine

- Издатель/издатель в России: Activision/Софт Клаб
- Разработчик: Raven Software
- Рейтинг: 7,5
- Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

X-Men Origins: Wolverine связана с одноименным фильмом исключительно формальными признаками: фабулой, лицами и костюмами персонажей, а также картинкой на обложке диска. В остальном кино и игру, к счастью, не роднит ничего. Росомаха в фильме Гевина Худа ежеминутно смотрит в камеру с задумчивым лицом и заламывает руки от отчаяния, переживая размолвку со старшим братом. Параллельно Росомаха в игре **Raven Software** делает то, что и полагается делать волосатому детине с лезвиями в костяшках пальцев: колет, рассекает, крошит, шинкует — в общем, выступает как приглашенный повар на кухне у Юли Высоцкой.

«Лучшая игра по фильму» — премия в данном случае довольно условная. Если бы Raven Software не стали возиться с лицензией и поставили на место Хью Джекмана абстрактного Капитана Кровожадность, игра бы ничуть не подурнела, а нам пришлось бы выдумать для нее другую номинацию. «Мясорубка года», например.

Но X-Men Origins: Wolverine — это все-таки брендированный продукт, и необходимость поспеть к широкоэкранной премьере, конечно, дает о себе знать. Здесь практически нет интересных боссов, мало уровней, а время прохождения растягивается за счет неуместных головоломок. Но даже страдая всеми характерными недугами интерактивного приложения к билету в кино, Wolverine остается стремительной, напряженной, жестокой игрой. Разрубленные надвое солдаты, сцена с заталкиванием пилота вертолета под лопасти, отвинчивание головы голему — это последнее, чего ждешь от сопроводительной игры к программному фильму про «Людей Икс».

Ну и, наконец, рваные раны. Страшные (порой — сквозные, с демонстрацией ребер и позвоночника) отверстия, которые затягиваются прямо на ваших глазах: глядя на них, понимаешь, что в твоих руках — настоящий супергерой.

Казуалка года

Plants vs. Zombies

- Издатель: PopCap Games
- Разработчик: PopCap Games
- Рейтинг: 9,0
- Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Принято считать, что усредненный представитель целевой аудитории казуальных игр — замужняя обеспеченная сорокапятилетняя домохозяйка. Среди людей, на чьих компьютерах сегодня установлены **Dragon Age**, **Call of Duty: Modern Warfare 2** и **Left 4 Dead 2**, слово «казуалка» принято произносить с подчеркнутым презрением — это недостойное, постыдное развлечение.

Plants vs. Zombies занимает на жестком диске около ста мегабайт, работает на механике Tower Defense, а по объему и качеству контента с легкостью тягается с большинством полноформатных игр этого года.

Диспозиция следующая: по одну сторону баррикад — десятки уморительных зомби: обычных, с ведрами на головах, танцоров, бобслеистов... есть даже зомби-йети (правда, очень стеснительный). По другую — горох, ромашка, кукуруза и подсолнечники. У воинствующих огородных культур с мертвецами явно личные счеты. Поле битвы — несколько десятков уровней, почти на каждом из которых есть свои особые условия и требования. Очень интересно посмотреть на сорокапятилетнюю домохозяйку, которую заинтригует подобная концепция.

В **Plants vs. Zombies** интересно играть даже по второму и третьему разу, потому что свежих идей у PopCap хватает и на повторный заход. У нас в редакции есть люди (обратите внимание — множественное число здесь не случайно), которые до сих пор засиживаются за обороной садового участка до ночи, ухаживают за Деревом мудрости и оживленно обсуждают в перерывах, у кого сколько осталось растений до полной коллекции.

PvZ, наряду с **Peggle**, делает существование казуальных игр легитимным, фактически узаконивает подобное времяпрепровождение среди хардкорных игроков. И там действительно нечего стыдиться: просто запустите игру, посадите первый подсолнечник, и вы попали.

Соционика года

The Sims 3

- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: The Sims Studio
- Рейтинг: 9,0
- Полная рецензия в «Игромании» №7/2009

Еще в середине жизненного цикла **The Sims 2** — когда там уже появились аддоны про студенческую, ночную и деловую жизнь — игра переросла жанр «тамагочи в кукольном домике», с которого начинала, и превратилась в пугающе убедительную пародию на обывателя. Взгляните на этих славных электронных людей — их поведение мало чем отличается от поведения ваших соседей по лестничной площадке. Они едят, пьют, спят, смотрят телевизор, часами треплются по телефону, ходят на работу, заводят друзей, жен и любовниц.

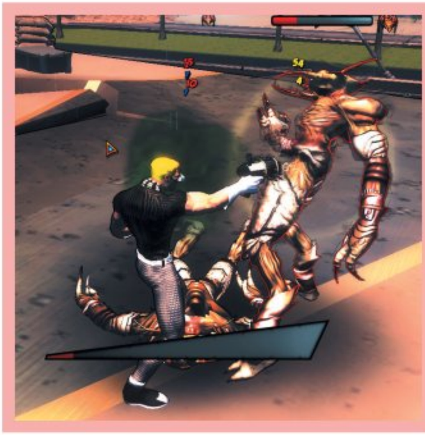
К третьей части это сходство достигло пугающей точности. У каждого сима появились индивидуальные черты характера, персонажи разбились на архетипы, каждый — со своими особенностями психики: одни впадают в панику при виде детей, другие страдают вспышками немотивированной агрессии, третьих мучит клаустрофобия.

Наконец, в триквеле симы выбрались из изолированных помещений в огромный город, отчего игра окончательно начала походить на полигон для экспериментов по совместимости отдельных психотипов. Симы бомжуют в парках, устраивают пикники на кладбище и вежливо раскланиваются друг перед другом при встрече во время вечернего променада.

Чем больше электрические люди становятся похожи на людей обычных, тем более издевательской выглядит пародия: персонажи игры живут в идеальном мире, трафаретном поселке американского пригорода. Самые драматические события здесь — квартирная кража или чей-то развод. Любви добиваются при помощи формализованной программы действий: «разговор-шутка-флирт-шутка-объятия-шутка-поцелуй-страстный поцелуй-вуху!». Чем более развитыми становятся симы, тем более очевидно, какие простые и понятные алгоритмы определяют их (и наше с вами) поведение. Запустите эту игру — и вы узнаете о себе много нового.

Анти-MMORPG года

Champions Online



- Издатель: Atari
- Разработчик: Cryptic Studios
- Рейтинг: 9,0
- Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Жанр супергеройских MMORPG весьма своеобразен — без знания первоисточника во всех сюжетных перипетиях разобраться практически невозможно, а пока объяснишь, что к чему, человек десять раз сбежит в игру попроще. **Cryptic Studios** решила эту проблему с колдовским изяществом, доказав всем, что MMORPG по комиксам — это практически луч света в царстве загнивающего фэнтези. Выбрав из первоисточника (настольной RPG **Champions**) все что только можно — умения героев и основные сюжетные линии, стилистику и игровой мир, а также рога, хвосты, копыта, крылья, клешни, чешую и перепонки, авторы нарядили в них MMORPG-движок и пустили в пляс.

«Чемпионы» — это как Греция, в которой есть все, и много. Редактор персонажей? Сидите в нем хоть целую неделю, вы в жизни не создадите двух похожих супергероев. Начальные локации? Только в них понакручено столько, что хватит на десять игр вроде **Darkfall Online**. Квесты? Долой обычные задания, даешь космические корабли, гигантский левитирующий мозг, сибирские леса, радиоактивные пустыни, ледяных монстров, волков, шаманов, сумасшедших, слизняков!

Champions Online — это самая смешная, эффектная, яркая, веселая онлайновая — и в то же время совершенно неонлайновая игра. Она полностью сконцентрирована на игроке, у нее поразительно низкий порог входа. Тут бегают батальоны шварценеггеров, терминаторов, халков, бабочек и хеллбоев, но игра постоянно щекочет ваше эго и беззастенчиво дает понять, что настоящий супергерой тут, конечно же, вы.

Разумеется, мы и два года назад видели цепочки квестов, технологию cel-shading, фазовый переход и открытые миссии, но полное отсутствие стандартной онлайновой рутины и страстное внимание к игроку — вещи, возведенные в «Чемпионах» в абсолют, — иначе, как новым курсом онлайна, назвать не получается.

Файтинг года

Street Fighter 4

- Издатель/издатель в России: Capcom/1C
- Разработчик: Capcom
- Рейтинг: 9,0
- Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

2009 год выдался очень урожайным на отличные файтинги. Но только не на PC. Традиционно возможность начистить лицо ближнему своему считается прерогативой консолей. Последний приличный файтинг заходил на персональные компьютеры, страшно сказать, в 2004 году и назывался **Guilty Gear XX #Reload**. Но в этот раз что-то пошло не так: свет Венеры отразился от пузыря метана, ворвался в офис **Capcom** и заставил японцев задуматься о портировании **Street Fighter 4** на PC.

Это совершенно уникальный файтинг, в котором идеально практически все: великолепная, яркая, сочная картинка, потрясающая анимация, шикарная музыка, отличный набор бойцов и до мелочей выверенный баланс. На первый взгляд Street Fighter 4 очень прост, если не сказать примитивен. Практически в любой другой игре этого жанра у каждого героя есть десятки (а в особо запущенных случаях — сотни) приемов, зубодробительные многоударные комбо, контратаки и черт знает что еще.

В Street Fighter 4 на одного персонажа наберется в лучшем случае десяток спецатак и пара бросков, поэтому освоить игру не составляет никакого труда. Но стоит только сойтись в бою с живым соперником, как у Street Fighter 4 открывается второе дно. Вдруг становится понятно, что каждый боец дерется по-разному и невозможно, освоив одного, тут же начать хорошо играть другим. Неожиданно понимаешь, что недостаточно отработать до автоматизма одно-два комбо и постоянно их применять. Здесь нужно контролировать ход боя, пытаться прочитать своего соперника, а *любое* неосторожное движение обязательно приведет к тяжким последствиям для подконтрольного персонажа. Игра в Street Fighter 4 — это настоящее испытание для реакции. Так что если вы до сих пор не приобрели для своего PC геймпад, то самое время это сделать.

ВАС СЧИТАЮТ СМЕРТНИКАМИ.

Шансы на выживание равны нулю. Но зло, похищающее целые колонии землян одну за другой, не может остаться безнаказанным. И потому твоя задача — остановить его. Собери команду профессионалов и веди её в бой на самых отдалённых границах Вселенной, сражаясь за будущее человечества. Они говорят, что ваша миссия — самоубийство? Пришло время доказать обратное.

Реклама

18 www.pegi.info PC DVD ROM XBOX 360. BIOWARE CORP EA

© 2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Названия Mass Effect, BioWare и логотипы Mass Effect, BioWare являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками EA International (Studio and Publishing) Ltd. в США и/или других странах. Все права защищены. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Названия Xbox, Xbox 360 и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

iPhone-гейминг

В 2009 году благодаря App Store iPhone превратился в полноценную игровую платформу с моментальной онлайн-доставкой. Осенью появились первые must have ремейки (**Beneath a Steel Sky** за $1, **Earthworm Jim** за $5, **The Settlers** за $7) и оригинальные игры (**Rolando**, удачный клон **LocoRoco** и военный шутер **Modern Combat: Sandstorm**). Но настоящий прорыв случился в декабре: **Epic Games** продемонстрировали **Unreal Engine**, работающий на iPhone 3GS. На наших глазах был создан новый игровой рынок, за которым имеет смысл пристально следить: возможно, портативный гейминг будет происходить именно здесь.

Cloud-гейминг

На весенней GDC 2009 нам объявили, что мощный PC или последняя консоль больше не нужны для того, чтобы играть в современные игры. Американский сервис **OnLive** использует крохотную приставку к телевизору, его европейский конкурент **Gaikai** ориентирован на вывод популярных MMORPG в окна браузеров допотопных ноутбуков и офисных машин... Игра при этом запущена на далеком сервере, игроку по интернету транслируются звук и картинка. Обе службы — в стадии бета-теста, но уже понятно, что технически удаленная игра вполне осуществима, а значит, в ближайшее десятилетие нам предстоит забыть о таких понятиях, как «железо» и «поколение консолей».

Motion sensor гейминг

Попытки внедрить в игры управление с помощью движений тела продолжаются уже двадцать лет. Наилучшим результатом можно назвать **EyeToy** и Wii, но хардкорные игры приживаются на Wii с большой неохотой, а для EyeToy их почти нет. Возможно, новое поколение — **Natal** и безымянная пока технология Sony — сдвинет дело с мертвой точки. Motion sensor технологии, скорее всего, не заменят геймпады, но они могут стать серьезным дополнением к ним. Представьте, к примеру, что в **Mass Effect** собеседники будут понимать эмоциональное состояние вашего персонажа не по выбранному варианту ответа, а по выражению вашего лица.

Приличные браузерные шутеры

Компьютерные игры теряют популярность не столько из-за пиратства, сколько из-за того, что с ними приходится слишком много возиться: проинсталлировать, ввести ключ и только потом, если повезет, начать играть. Отчасти решить эту проблему взялись проекты, которые работают в окне вашего браузера. Пока получается с переменным успехом: чтобы поиграть, приходится регистрироваться, скачивать плагины и обновления. Зато есть, наконец, во что играть: **Quake Live** и **Battlefield Heroes**. До их появления к браузерным шутерам притрагиваться както не хотелось.

Победа DLC

DLC (downloadable content) окончательно вытеснили из нашего лексикона такое понятие, как «аддон». В 2009 году благодаря распространению широкополосного интернета, наличию сетевых служб у всех современных консолей (на передовой здесь PSPgo, которая вообще не признает физических носителей) и пиратству, стимулирующему издателей переходить на цифровую дистрибуцию, DLC превратились в доминирующую форму жизни среди дополнений к играм. Еще немного, и классические аддоны на дисках станут реликтами.

Возвращение 2D

Еще год назад анонс 2D-игры казался экстравагантной выходкой, показным постмодернистским актом. Сегодня все изменилось — 2D и платформер триумфально шагают по планете: анонсированы десятки игр, **Epic Games** сделали великолепный **Shadow Complex**, в следующем году выйдет **Insanely Twisted Shadow Planet**, **Bionic Commando Rearmed** продалась лучше, чем ее дорогой трехмерный ремейк. Слова «Castlevania» и «Metroid» регулярно звучат в наших интервью. Так что если у вас на антресоли пылятся «Денди» или Super Nintendo — доставайте, самое время.

Самоцензура Modern Warfare 2

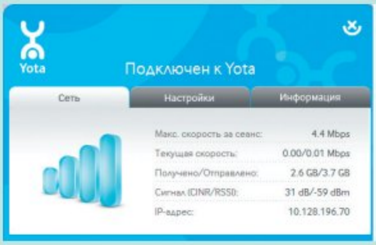
Компьютерные игры регулярно подвергаются территориальной цензуре, но то, что произошло с русской версией **Call of Duty: Modern Warfare 2**, — вопиющий пример корпоративного абсурда. Из российского издания лучшего шутера этого года вырезан скандальный уровень в аэропорту, который, между прочим, является основой всего конфликта и без которого нападение России на США в игре выглядит как недальновидная агрессия. Мало того, активировав в Steam русский ключ, вы будете лишены права скачать английскую озвучку — игра просто не запустится. Такого неуважения к своим покупателям не проявлял еще ни один издатель в мире.

Государственная система рейтингов

Власти уже не в первый раз обращают внимание на игры (еще в 2008 году состоялась встреча депутатов Госдумы с главами крупнейших российских издательств, мы публиковали интервью с ее участником, депутатом Ильей Пономаревым), но впервые это вылилось в конкретные решения. В марте стало известно, что Дума готовит проект закона (пока не принят) «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию». Согласно его положениям, игры должны будут маркироваться (распространителем игры или привлеченными экспертами) специальными рейтингами: «универсальные», «до 6 лет», «с 6 лет», «с 12 лет», «с 16 лет», «с 18 лет».

Смерть игровых клубов

В Москве закрылся компьютерный клуб 4GAME. Это последнее серьезное заведение, чье имя еще оставалось на слуху. Вместе с 4GAME закончилась целая эпоха — игровые клубы просто стали не нужны. Им и раньше-то приходилось непросто — из-за низкой рентабельности, враждебного отношения властей и старшего поколения, — а когда упал спрос (люди накупили компьютеров домой; решилась проблема с интернетом, по крайней мере в столице и крупных городах) и исчез интерес к киберспорту, они оказались обречены.



WiMAX

По мнению некоторых футурологов, в ближайшие десятилетия IT-технологии будут развиваться по трем основным направлениям: реалистичные виртуальные миры, глобальная информация (тут нужна реформа авторского права) и глобальная связь. Быстрее всего решается проблема глобальной связи. Мы уже привыкли к мобильному роумингу в любой стране мира (осталось только избавиться от привязки к наземным станциям связи), в скором будущем то же самое будет и с беспроводным интернетом. В России этим занимается компания **Yota**, уже покрывшая своими WiMAX-сетями Москву, Питер и Уфу; тестируются сети в Краснодаре и Сочи. В планах на 2010 год — Московская и Ленинградская области.

Расписание праздника

Самые ожидаемые игры 2010

Mafia 2

- Жанр: мафия бессмертна
- Издатель: 2K Games
- Разработчик: 2K Czech
- Дата выхода: 2010 год

Mafia 2 попадает в список самых желанных и ожидаемых игр грядущего года вот уже третий раз, и это начинает походить на изощренное издевательство со стороны **2K Czech**. Но сегодня у нас есть основания полагать, что все получится: разработка действительно вышла на финишную прямую, 2K Games официально, без запинки, рапортуют о том, что вторая «Мафия» обязательно выйдет в 2010 году, а на версии, которую мы видели этим летом в Кельне, хочется жениться.

BioShock 2

- Жанр: шутер
- Издатель: 2K Games
- Разработчик: 2K
- Дата выхода: 9 февраля 2010 года

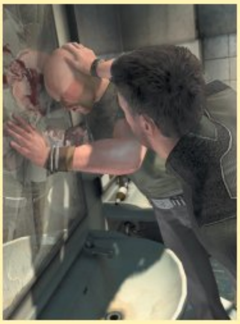
С тех пор как мы нарекли **BioShock** лучшей игрой 2007-го, прошло два года, и за это время не появилось ни одного шутера с таким количеством возможностей, вкусом и вниманием к деталям. Единственное произведение, которое теоретически может выступить в одной весовой категории с BioShock, — это **BioShock 2**. Сюрпризов никто не ждет: от сиквела (над которым работают сразу четыре студии) нам требуется еще одна экскурсия в шестидесятые, на дно океана, и она гарантированно состоится — буквально на следующей неделе.

Max Payne 3

- Жанр: экшен
- Издатель: Rockstar Games
- Разработчик: Rockstar Vancouver
- Дата выхода: Конец 2010 года

Откроем секрет: этой осенью в «Игромании» должна была состояться премьера **Max Payne 3**. Все отменилось буквально в последний момент: **Rockstar Games** перенесли релиз на 2010 год и, по своему обыкновению, опустили железный занавес — никакой информации, никаких интервью, ничего. Чего ожидать от бразильских приключений лысого, осунувшегося Макса, не знает никто. Но то, что третья часть великого шутера — одна из главных интриг 2010 года, — непререкаемый факт.

Splinter Cell: Conviction



- Жанр: экшен
- Издатель: Ubisoft
- Разработчик: Ubisoft Montreal
- Дата выхода: 23 февраля 2010 года

Регулярный фигурант этого списка, **Splinter Cell: Conviction** должен был выйти еще два года назад. Вместо этого Ubisoft практически переделали проект с нуля, превратив его в свирепый, хирургически точный кинематографический экшен. По всей видимости, в 2010 году мы все-таки увидим, как представляют себе жанр стелс-экшена его главные трендсеттеры.

Alan Wake

- Жанр: хоррор
- Издатель: Microsoft Game Studios
- Разработчик: Remedy
- Дата выхода: 2010 год

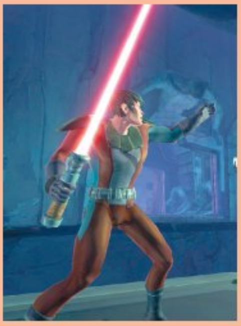
Третью игру финнов из **Remedy** мы ждем уже без малого пять лет, и на каждый свой новый показ они выходят с таким видом, как будто не пропадали на два года с радаров. Этим летом демонстрация Alan Wake смотрелась крайне оптимистично: игра все еще безупречно выглядит и свежо играется. Remedy официально отказались от выпуска PC-версии, но благодаря захлестнувшей интернет волне возмущения есть надежда, что мы все-таки проведем писателя Уэйка через ночной лес.

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

- Жанр: RTS
- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: EA LA
- Дата выхода: 16 марта 2010 года

EA делают вид, что историю C&C пора завершать. На самом же деле именно мы с вами решаем, закончится ли сага, — при должном успехе 4-й части в появлении C&C 5 можно не сомневаться. Гораздо важнее, что EA LA взялись, наконец, перебрать механику игры по пикселю: новая система строительства базы, ходячие юниты, новый движок — фактически серию создают с нуля. Положа руку на сердце — давно пора.

Star Wars: The Old Republic



■ Жанр: MMORPG
■ Издатели: LucasArts, Electronic Atrs
■ Разработчик: BioWare
■ Дата выхода: 2010 год

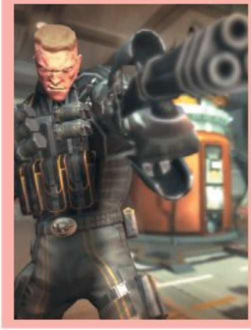
BioWare вторгаются на территорию **Blizzard** с небьющимися козырями: вселенной «Звездных войн», грандиозным сюжетом (который разнится для каждого класса) и светлым именем KOTOR на щите. The Old Republic — это MMORPG для тех, кто их терпеть не может, — грандиозное сюжетное приключение с диалогами и постановкой уровня **Mass Effect**. Если вы до сих пор брезгливо перелистывали нашу «Игру в онлайне», в 2010 году BioWare изменит это отношение.

Split/Second

■ Жанр: новый Burnout
■ Издатель: Disney Interactive Studios
■ Разработчик: Black Rock Studio
■ Дата выхода: 20 мая 2010 года

Главным наместником **Burnout** на следующий год назначается **Split/Second**: высокооктановая, громогласная гонка, в которой заезды проходят на палубах кораблей и в аэропорту, а гигантские взрывы выбрасывают на трассу шлюпки, чужие машины и целые здания. Split/Second работает на чистом адреналине — второй такой гонки в 2010-м не будет.

Deus Ex 3



■ Жанр: RPG/экшен
■ Издатель: Eidos
■ Разработчик: Eidos Montreal
■ Дата выхода: сентябрь 2010 года

Пока создатель величайшей киберпанк-RPG Уоррен Спектор занят возрождением Микки-Мауса, третью часть его произведения доверили фактически фанатам. Все, что требуется от **Eidos Montreal**, — повторить оригинал на уровне и по стандартам 2010 года. Если это получится — весь следующий год мы проведем, примеряя на себя имплантаты.

Napoleon: Total War

■ Жанр: глобальная стратегия
■ Издатель: Sega
■ Разработчик: The Creative Assembly
■ Дата выхода: 23 февраля 2010 года

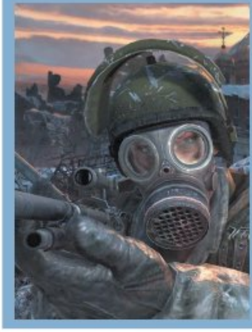
The Creative Assembly сделали ожидаемый, но очень верный шаг — потратили 2009-й на открытый бета-тест **Empire: Total War** (и в финале довели ее до состояния лучшей стратегии года). Теперь они возводят на ее фундаменте интерактивный памятник одному из самых великих правителей Европы. Переписать историю получится уже в этом месяце.

StarCraft 2: Wings of Liberty

■ Жанр: RTS
■ Издатель: Blizzard Entertainment
■ Разработчик: Blizzard Entertainment
■ Дата выхода: 2010 год

Blizzard, конечно, веры нет — в прошлом году **StarCraft 2: Wings of Liberty**, первая часть задуманной трилогии, уже фигурировала в этом списке. Но на сегодня официальной датой релиза главного RTS-снаряда значится «когда-нибудь в 2010-м». Невзирая на картинку, которая к тому моменту окончательно одряхлеет, и прочие неудобные вопросы к авторам, мы, разумеется, подождем. Что нам еще остается?

Метро 2033



■ Жанр: шутер
■ Издатель: THQ
■ Разработчик: 4A Games
■ Дата выхода: 2010 год

В отсутствие неизбежных анонсов от **GSC Game World** украинская игра **«Метро 2033»**, созданная английским продюсером «Сталкера» при непосредственном участии **THQ**, видится нам лучшим русскоговорящим шутером грядущего года. Московское метро, мутанты, купола, сталинский ампир и постапокалипсис — все теги на месте. Мы (и THQ) искренне надеемся, что история с долгостроем не повторится.

Их нравы

12 консольных игр, которые нужны на PC

Uncharted 2: Among Thieves (PS3)

■ Жанр: Экшен
■ Издатель: Sony Computer Entertainment
■ Разработчик: Naughty Dog

Надо признать: если бы «Игромания» была мультиплатформенным изданием, игрой года оказалась бы **Uncharted 2** — яркая, остроумная, изобретательная, разнообразная игра, от которой совершенно невозможно оторваться. Uncharted — это Лара Крофт и Индиана Джонс для жителей XXI века, экшен без единого изъяна, несколько часов простого, незамутненного интерактивного счастья.

inFamous (PS3)

■ Жанр: Экшен
■ Издатель: Sony Computer Entertainment
■ Разработчик: Sucker Punch

Еще один очевидный претендент на игру года (и предмет безумной любви редактора Кургана), **inFamous** лишила сна многих сотрудников «Игромании»: за доступ к редакционному PS3 в обеденный перерыв шли настоящие боевые действия. inFamous — это идеальный sandbox, в котором интересно проходить любое третьестепенное задание. По совместительству это симулятор обладания темной стороной силы и повелевания электричеством. Никогда еще пускать молнии из пальцев не было так интересно.

Halo 3: ODST (Xbox 360)

■ Жанр: Экшен
■ Издатель: Microsoft Game Studios
■ Разработчик: Bungie

ODST — свежий и самый хардкорный на сегодня взгляд на вселенную **Halo**. Сделав главным героем слабого, уязвимого и не очень быстрого космического десантника (а заодно лишив его отличительной черты всей серии — автоврачевания), **Bungie** превратили ODST в настоящий тактический шутер. Вы прославляете каждое встреченное на пути укрытие, считаете гранаты и патроны в карабине, перемещаетесь стыдливой трусцой и как огня боитесь даже самых смешных ковенантов.

GTA: Episodes from Liberty City (Xbox 360)

■ Жанр: Экшен
■ Издатель: Rockstar Games
■ Разработчик: Rockstar North

Два эксклюзивных DLC для **GTA 4**, которые распространялись через Xbox Live, теперь доступны на одном диске под названием **Episodes from Liberty City**. Внутри — **The Lost & Damned** (посвященная трудовым будням байкеров Либерти-Сити) и **The Ballad of Gay Tony** (живописующая непростую ночную жизнь все того же Либерти-Сити). По количеству и качеству контента каждая из этих игр легко тянет на полноценный сиквел. С появлением коробочной версии у нас появился призрачный шанс на PC-порт в следующем году.

Halo Wars (Xbox 360)

■ Жанр: Стратегия
■ Издатель: Microsoft Games Studios
■ Разработчик: Ensemble Studios

В этом году на PC очень не хватало старомодной RTS. Такой, чтобы танк раш, зеленая рамка и весь экран в «мамонтах». И такая стратегия неожиданно случилась на Xbox 360. Halo Wars — старорежимное представление с классическими фазами: отстройка, апгрейды и смертоносный марш через всю карту. Все это удивительным образом вписалось во вселенную Halo и прекрасно работает на геймпаде.

Killzone 2 (PS3)

■ Жанр: Шутер
■ Издатель: Sony Computer Entertainment
■ Разработчик: Guerilla

Killzone 2 — консольный ответ **Crysis**, самый красивый шутер, которого никогда не будет на ПК. Там, где **Crytek** берут технологиями, **Guerilla** предпочитают постановку и внимание к деталям. Они критически близко подошли к скандальным 3D-роликам, которые несколько лет назад выдавались за живой геймплей. Как и положено любому блокбастеру, это дорогая, безумно красивая и лишенная всякого намека на мысль игра. Разница в том, что для нее не нужен компьютер, мощностями напоминающий маленький адронный коллайдер.

Forza Motorsport 3
(Xbox 360)

- Жанр: Рейсинг
- Издатель: Microsoft Game Studios
- Разработчик: Turn 10 Studios

В этом году мы практически силой заставили главного редакционного рейсинг-специалиста, Игоря Асанова, подписать в печать жанровый топ, который можно увидеть на соседних страницах. **Need for Speed: Shift** — это лидер без конкуренции. При лобовом столкновении с лощеной, хардкорной, продуманной и современной **Forza Motorsport 3** она разлетается в щепки. К сожалению, единственный на сегодня способ увидеть на реплее, как шины вашего болида сжимаются под влиянием веса, скорости и центробежного ускорения, — купить Xbox 360.

Brutal Legend
(Xbox 360, PS3)

- Жанр: Экшен
- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: Double Fine Productions

Brutal Legend — первая игра Тима Шейфера, которая не вышла на PC. Степень и глубину несправедливости этого события наверняка оценят наши потомки, а нам с вами нужно знать вот что. Пропустив Brutal Legend, мы не лишились хорошего экшена. Мы не лишились хорошей стратегии. Мы не пропустили какого-то жанрового свершения. Но мы не увидели лучшую в этом году юмористическую игру. И вот это действительно обидно.

DJ Hero
(Xbox 360, PS3, Wii)

- Жанр: Караоке
- Издатель: Activision
- Разработчик: FreeStyleGames

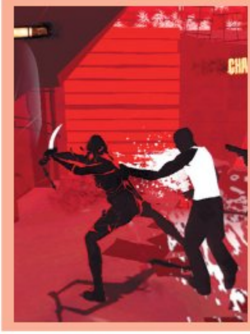
DJ Hero для многих оказалась разочарованием. В первую очередь потому, что это игра не про танцевальную музыку, а про так называемый тернтейблизм, то есть искусство делать из двух пластинок совершенно новую композицию. Приглашенные DJ Shadow, Daft Punk и прочие, далеко не последние люди, намешали тут Queen с Eminem и Beastie Boys. Получилось здорово, но очень сложно — DJ Hero требует от игрока нездешней концентрации внимания и учит уважать человека за диджейским пультом. Если он, конечно, не переключает CD-треки.

GTA: Chinatown Wars
(DS, PSP)

- Жанр: GTA 1.0
- Издатель: Rockstar Games
- Разработчик: Rockstar Leeds

Rockstar очень ловко придумали, как монетизировать бушевавшую в этом году моду на ретрогейминг, и выпустили **GTA: Chinatown Wars**, которая фактически копирует механику самой первой Grand Theft Auto (1998 года выпуска). А так как первые две части GTA Rockstar безвозмездно позволяют скачать со своего официального сайта, то им фактически пришлось выдумывать новую игру. И они выдумали: с мини-играми (задействуют стилус DS), сюжетом и механикой, которая, как выяснилось, ничуть не устарела.

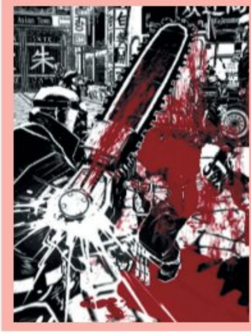
Wet
(Xbox 360, PS3)



- Жанр: Грайндхаус
- Издатель: Bethesda Softworks
- Разработчик: A2M

Беспардонно эксплуатируя slo-mo, расчлененку и прочие гарантированно работающие приемы, Wet достоверно воспроизводит на экране эстетику грайндхаус-фильмов (потерянные эпизоды, идиотская реклама, поцарапанная пленка). Несмотря на свою моральную и техническую дряхлость, Wet (авторы которой не скрывают своего увлечения режиссером Тарантино) периодически обдает таким драйвом, что никакому Devil May Cry не снилось.

Mad World
(Wii)



- Жанр: Экшен
- Издатель: SEGA
- Разработчик: Platinum Games

Ярость — последняя эмоция, которую ожидаешь испытать, включая Nintendo Wii. **Mad World** — это концентрированная, глубоко нездоровая черно-белая ярость, заключенная в формат видеоигры. Размахивая нунчаками (которые еще вчера гоняли Марио или работали в Wii Sports), вы рвете людей пополам, насаживаете их на колья, втыкаете им в голову дорожные знаки и пилите бензопилой. Ничего подобного Mad World на Wii не было и, надо думать, не будет.

ВЕРДИКТ

Во что поиграть

в этом месяце

Буквально на предыдущих страницах редакция «Игромании» подвела окончательные итоги 2009 года. В рецензиях, в свою очередь, тоже пришло время подвести своеобразный итог: так сложилось, что в этот раз мы в основном говорим об играх, которые появились в продаже под конец ушедшего года.

С **The Saboteur** вообще вышла неприятная история: для ее создателей, **Pandemic Studios**, эта игра оказалась не только последней в 2009-м, но и последней вообще. Объяснять причины не нужно, достаточно взглянуть на The Saboteur, в которую играешь не благодаря, а вопреки — вопреки плохому паркуру, вопреки дешевой физике и скверной стрельбе. Зато там есть черно-бело-красные улицы оккупированного Парижа. Есть персонажи, подсмотренные у Тарантино. Есть цеппелины, манерные французские партизаны, джаз и наряженные в перья куртизанки. В Париже версии Pandemic совсем не хочется жить и работать, но любоваться им можно бесконечно.

Если участвовать в гонках с нацистами почему-то не хочется, Colin McRae DiRT 2 предлагает вполне традиционный ралли-кросс — с комьями грязи и тяжелыми пикапами. Возможно, это не самая разнообразная и реалистичная гонка в мире (это уже к **Gran Turismo**), но, с другой стороны, нормальные люди приходят сюда не для того, чтобы побить лучшее время на трассе (хотя и это тоже можно устроить), а ради рева моторов, столбов пыли и заездов по пересеченной местности. Всех этих простых мужских радостей **Codemasters** предлагают с избытком.

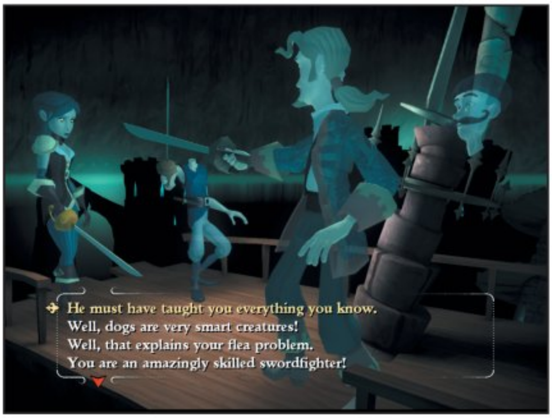
В такой компании **Runaway: A Twist of Fate** — классический, как соната Бетховена, point & click квест — вроде бы выглядит лишним, но не забывайте, что эта серия отстаивала репутацию жанра задолго до появления **Telltale Games**. И до сих пор у них получается очень неплохо. Бонус-трек — камео Стива Бушеми и Уильяма Дефо.

Ну а чем открылся сезон 2010, вы можете узнать, буквально перевернув страницу. **Mass Effect 2** — это проект, который нужно увидеть всем, кто интересуется судьбой игровой индустрии. Даже если вы не любите RPG — механика этой игры гораздо ближе к **Gears of War**, чем к, скажем, **Risen**. Даже если вам претит научная фантастика — пусть среди героев попадаются синекожие инопланетяне и игуаны-переростки, мучают их вполне человеческие проблемы вроде самоидентификации и взаимоотношений с семьей. И даже те, кто считает эту игру «попсовой» и легкомысленной, перед тем как идти ругаться на форумы, скорее всего, проведут несколько десятков часов, выслеживая Собирателей и добывая иридий на астероидах. Как бы то ни было, Mass Effect 2 — это наши «Звездные войны» и «Звездный путь», а пропускать такое, сами понимаете, глупо.

Георгий Курган, редактор

TALES OF MONKEY ISLAND CHAPTER 5 — RISE OF THE PIRATE GOD

- **Жанр:** квест **Издатель:** LucasArts **Разработчик:** Telltale Games
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1,6 (2,4) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (512) Мб видео



В юмористических квестах наметилась какая-то невеселая мода — хоронить своих героев. На соседних страницах рассказывается о новой части **Runaway**, которая открывается сценой похорон Брайана Баско. Так вот, пятая, заключительная серия первого сезона **Tales of Monkey Island** тоже начинается за упокой: Гайбраш Трипвуд погиб от руки своего главного врага ЛеЧака и лежит в сырой могиле. Но, как известно, настоящие герои никогда не умирают, по крайней мере до конца: вскоре Гайбраш с нашей помощью вылезает из могилы в форме забавного полупрозрачного призрака.

В пятом эпизоде сценаристы снова переворачивают сериал с ног на голову — в который раз за сезон. Веселые приключения сменились тяжелым похмельем: мало того что Гайбраша убили, так еще коварный ЛеЧак набрался сил, а супруга Трипвуда, Элейн, стала правой рукой злодея. Теперь она — демоническая королева, всячески издевающаяся над «могучим пиратом».

Конечно, несмотря на мрачное лицо, авторы не теряют фирменного чувства юмора. Так, в какой-то момент Трипвуд попадает в пиратский рай, где круглосуточно работают автоматы по продаже различных видов грога (в том числе диетического), а вся земля утыкана крестиками, под которыми обязательно обнаруживаются сокровища. Однако в раю Трипвуду, разумеется, не сидится, и, чтобы вернуться в мир живых, он готов на все: ловит сачком попугаев-карликов, передает русалке любовное послание в стиле хайку, носит с собой носок ЛеЧака и даже превращается в зомби с помощью старой жвачки.

А вот с пазлами дела обстоят хуже. Заметно, что к концу сезона авторы начали выдыхаться и ходить по кругу. **Rise of the Pirate God** — это сборник всех известных по предыдущим эпизодам задачек. Гайбраш опять корчит художественные гримасы, подбирает правильные реплики во время фехтовальных дуэлей и все время ищет какие-то артефакты.

С другой стороны, нельзя не признать: Tales of Monkey Island — самый удачный сериальный опыт Telltale Games на сегодняшний день. Если в **Sam & Max** они выезжали за счет шуток и персонажей, робко добавляя по одной новой локации в мало связанные друг с другом эпизоды, то теперь они смело экспериментируют с героями, декорациями, пазлами. Получается здорово. Финал Rise of the Pirate God оставляет слишком много вопросов и прозрачно намекает, что это не последняя наша встреча с Гайбрашем Трипвудом. Так что если создатели сериала решатся запустить второй сезон — будем только рады. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЗВЕЗДЫ — ХОЛОДНЫЕ ИГРУШКИ

- **Жанр:** аркада **Издатель:** Акелла **Разработчик:** Quazar Studio
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 2,4 (3,2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

Бум игр, сделанных по книгам отечественных фантастов, очевидно прошел. Остались лишь самые стойкие. Вот, например, «**Акелла**» достаточно неожиданно вспомнила старенькую дилогию Сергея Лукьяненко «**Звезды — холодные игрушки**» и решила сделать по ней космический симулятор, взяв за основу «**Хроники Тарр**».

Материал им, надо сказать, достался солидный. Дилогия «Звезды — холодные игрушки» — это именно то, что мы привыкли называть пафосным словосочетанием «эпическая космоопера». В мире Лукьяненко могли бы уместиться события **Mass Effect**: здесь есть Конклав межзвездных цивилизаций (в котором, среди прочих, состоят разумные носороги и богомолы), неизвестные науке расы с туманными целями относительно Вселенной и все полагающиеся жанру атрибуты.

Одним словом, из такого материала можно было сделать что-то действительно масштабное, и накануне выхода игры на официальном форуме некоторые пользователи в предвкушении потирали руки: дескать, ой как хочется что-то в стиле **Freelancer** да в мире Лукьяненко. Наивные люди. Какой там Freelancer! Максимум, на что хватило **Quazar Studio**, — это короткая, на восемь миссий аркада, плотно упакованная в рамки сюжета. История здесь собственная (авторы придумали приквел к событиям оригинальной дилогии), и надо отдать должное — следить за ней интересно.

Однако в остальном «Звезды» — это чрезмерно упрощенная версия «Хроник Тарр»: корабли по большому счету отличаются только внешним видом, апгрейдов нет, вида из кабины — тоже. Нет физики и подробной летной модели, а сам корабль может сбросить скорость и остановиться почти мгновенно. Все это дополняется неряшливо нарисованным космосом и примитивными миссиями, большая часть которых сводится к тому, чтобы собрать каких-нибудь 10 кристаллов и уничтожить 15 репликаторов, параллельно обязательно отбив атаку на важный сюжетный корабль. Структура миссий стала более гибкой по сравнению с прототипом, и задания в пределах миссии можно выполнять в произвольном порядке — вот и все космические приключения.

Как ненавязчивая аркада с неплохим сюжетом в известном сеттинге, «Звезды» могут развлечь вечер-другой, но как космический симулятор игра несостоятельна и даже близко не соответствует масштабам и глубине оригинального материала. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

STRENGTH & HONOUR 2

- **Жанр:** стратегия **Издатель/разработчик:** Magitech Corporation
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1,4 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

Strength & Honour 2 — игра, кажется, с другой планеты: она умудряется быть клоном **Total War**, но уровень графики в ней хуже, чем в **Shogun**, а недоработок больше, чем в среднестатистическом русском шутере. Формальные признаки те же, что и у игр **Creative Assembly**: глобальная карта, города, ходы, битвы в реальном времени. Дальше начинаются проблемы.

К Strength & Honour 2 можно вдумчиво придираться по самым разным пунктам (дипломатия ни на что не влияет, фракции и юниты друг от друга не отличаются), но рыть так глубоко совершенно необязательно. Чтобы понять, что это за игра, достаточно попробовать создать армию и захватить город. Доступные юниты представлены каким-то малопонятным списком, где не работает половина кнопок, готовый отряд появляется только через несколько ходов (интерфейс об этом никак не предупреждает) или не появляется вовсе, а фигурка главнокомандующего может случайно атаковать город союзников, даже если вы проходите мимо на солидном расстоянии.

Но настоящие пытки начинаются, когда случается битва. Пиксельные человечки, смешно перебирая ножками, бегают по мутным серым текстурам, которыми обтянуты пустынные равнины, и пытаются забодать друг друга не то копьями, не то какими-то страшными орудиями из секс-шопа. Про тактику ничего сказать не получится, ее просто нет: когда солдатики-муравьи разбегаются по сторонам, застревают в земле или оставляют парить в воздухе лестницу, тут уже, конечно, не до стратегических хитростей. «Неиграбельно» — самое лестное из цензурных слов.

Единственное, что хоть как-то оправдывает существование этой игры, — интересная временная эпоха (рассвет древней Спарты), но стоят ли все эти мучения возможности почувствовать себя царем Леонидом? Возможно, такой откровенно халтурный подход несколько месяцев назад вызвал бы у нас снисходительную улыбку, но после **King Arthur** (игры, доказавшей, что при помощи таланта и стараний можно вступать в равноправный бой с самой Total War), делается совсем уж грустно.

P.S. Учтите: недавно «**Акелла**» приобрела права на издание Strength & Honour 2 и есть шанс, что локализация появится в продаже одновременно с выходом **Napoleon: Total War**. Будьте внимательны в магазинах! — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1.5

Жанр
Ролевая игра
Экшен

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
BioWare

Похожесть
Star Wars:
Knights of the Old Republic

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
masseffect.bioware.com

Системные требования
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 1,8 ГГц,
1 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц,
2 Гб, 512 Мб видео

RS@IGROMANIA.RU

Георгий Курган

MASS EFFECT 2

Mass Effect — это проект, который можно не любить, но нельзя игнорировать. Два года назад, когда игра только вышла, все (в том числе редакция «Игромании») в голос говорили о новом витке развития в жанре ролевых игр, о переосмыслении ценностей и о еще более тесном сближении интерактивных развлечений и кинематографа.

Как видно теперь, никаких чудес не произошло. В **Dragon Age: Origins BioWare** вернули эльфов, гномов и многоступенчатую прокачку персонажей, а подражателей у Mass Effect за все время появилось всего двое. Из них первый проект — **Alpha Protocol** — все никак не желает показываться, а в посредственной **Rise of the Argonauts** дальше копирования системы диалогов дело так и не зашло.

И тем не менее тогда, на исходе 2007 года, BioWare сделали нечто удивительное. Во-первых, они выпустили игру, которая резко выделялась среди собратьев по жанру своим сеттингом. Это была научно-фантастическая RPG со звездолетами и инопланетянами вместо лошадей и эльфов соответственно. Во-вторых, нехарактерный для жанра геймплей: много стрельбы, перебежек, возни с укрытиями и гранатами, а кроме того — упрощенная до предела ролевая система (многих хардкорных игроков это обижало до глубины души).

Зачем разработчикам понадобились все эти условности — становилось ясно буквально с первых часов игры. Вместо копаний в экране прокачки и многочасовой возни с экипировкой на первый план выходили персо-

Тяжелое оружие (среди прочих экземпляров — гранатомет и портативная ядерная установка) вполне успешно заменяет в игре гранаты.

Татуированная девочка-скинхед по имени Джек — один из самых неординарных персонажей в игре: тяжелое детство в лаборатории, комплексы, моральные травмы и все такое.

До чего дошел прогресс

Помимо прочего, в Mass Effect 2 дебютировала новая система апгрейдов. Их можно либо покупать в городах за деньги (большие), либо собирать прямо на «Нормандии» по схемам, найденным во время выполнения миссий.

Собственно апгрейды большого интереса не представляют (по большей части это привычные увеличения параметров, наносимого урона и проч.), но для их создания нужны ресурсы, которые нужно добывать в мини-игре. Любую необитаемую планету (**1**) можно сканировать на предмет наличия полезных ископаемых, скважины для добычи которых разрешается бурить прямо с орбиты, сбрасывая исследовательские зонды (**2**).

Исследование проходит следующим образом. Зажав правую кнопку мыши, мы медленно «прощупываем» поверхность планеты сканером (**3**), внимательно следя за показателями (**4**). Резкий скачок на графике означает, что в этой точке находится месторождение: чем круче пик, тем больше ресурсов можно извлечь. Разные виды ископаемых нужны для разных типов апгрейдов. Главное — убедиться, что на планете есть что добывать (**5**).

нажи, зрелищность и диалоги. Пластмассовые куклы и говорящие головы, которые в ролевых играх традиционно имитировали живых людей, сменились живыми, страстными героями, которые активно жестикулировали в процессе разговора, запросто могли наорать друг на друга или скорчить злобную гримасу и отвесить собеседнику хук справа. Виртуальный оператор в то же время изгалялся как мог и выбирал самые удачные ракурсы.

В результате получилась игра, которая как никакая другая заслуживала пафосного определения «космическая опера». Опыт работы со вселенной «Звездных войн» Джорджа Лукаса позволил BioWare создать проект сопоставимых масштабов. Космические солдаты в сияющих доспехах, причудливые инопланетяне, переливающиеся огнями палубы звездолетов, огромные станции-города — это и был Mass Effect.

Эффект массы

Mass Effect 2 важен еще и потому, что это первый за много лет сиквел к игре BioWare, разработанный силами самой BioWare. Продолжения для **Knights of the Old Republic** и **Neverwinter Nights** делали **Obsidian Entertainment**, вечные сайдкики канадской студии. Сама же BioWare не занималась развитием своих игр со времен **Baldur's Gate 2**, то есть почти десять лет.

Всем было очень интересно посмотреть, что же у них получится, — в последнее время все игры канадцев делались по схожему шаблону. Его обязательные элементы: главный герой — обыватель от сохи, которого неожиданно принимают в какой-нибудь древний орден по борьбе со злом, а также харизматичный главный злодей, который всегда оказывается всего лишь прикрытием для куда более страшной угрозы.

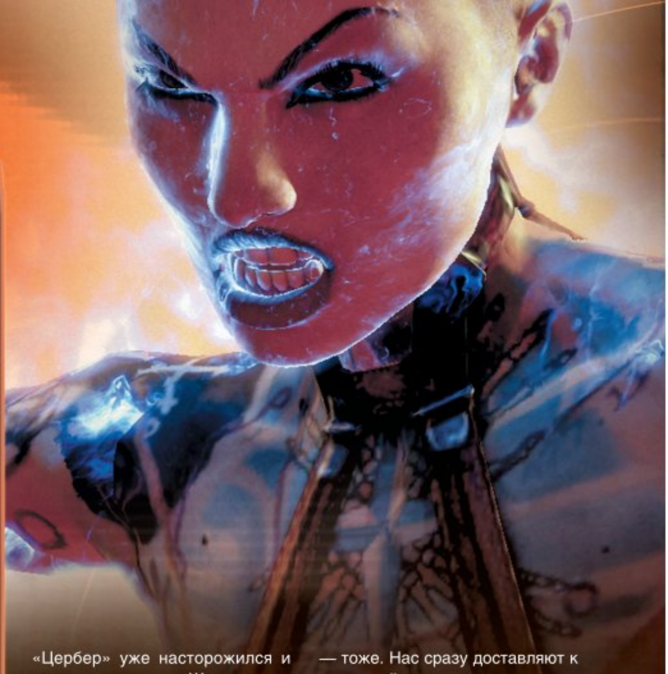
С Mass Effect 2 такой трюк, конечно, уже не сработал бы: к моменту завершения первой части игры главный герой, капитан Шепард, и так стал прославленным витязем, спасителем галактики и победителем Властелина — огромного мыслящего насекомоподобного корабля, который планировал уничтожить разумную жизнь в галактике ради каких-то личных нужд. Казалось бы, высшая точка карьеры достигнута, время заводить семью, брать ипотеку на альфе Центавра и открывать малый бизнес. Но у разработчиков были другие планы, поэтому во время выполнения рутинной патрульной миссии Шепард... погибает.

Дети капитана Гранта

Тут важно понимать, что сценаристам нужно было решить сразу несколько задач: во-первых, надо было угодить поклонникам серии, которые уже в первой части навидались всякого. Во-вторых, нельзя было забывать о новых игроках, которых ни в коем случае нельзя было утомлять старыми взаимоотношениями Шепарда, вникнуть в историю которых — сама по себе непростая задача. Ну и, в-третьих, нужно было как-то объяснить, какого дьявола Шепард снова носится по галактике, набирая на свой корабль совершенно новую команду головорезов?

Здоровье теперь, как и щиты, восстанавливается автоматически, а аптечки нужны, чтобы воскрешать павших товарищей.

Вместо интересных отрицательных персонажей разработчики периодически предлагают огромных свирепых боссов. Неоднозначная замена: с Сареном из первой части хоть поговорить можно было.



Темное прошлое

Тем преданным фанатам, которые не только прошли первую часть игры, но и все эти годы бережно хранили сохраненные игры от нее, предоставляется уникальная возможность определить не только будущее галактики, но и ее прошлое (в случае, если сейвов от первой части не сохранилось, придется довольствоваться той версией событий, которая показалась наиболее удобной разработчикам). Погибли ли действующие члены Совета или Шепард решил их спасти? Чем завершилась ссора с Рексом? Кто из членов команды погиб на Вирмайре? От того, чем завершилась каждая из этих историй в вашем случае, будут зависеть исходные данные сиквела. На игру все эти события практически не влияют (хотя с выжившими персонажами Шепард почти наверняка встретится), зато каждый стахановец, прошедший оригинальный Mass Effect до конца, получит такой бонус к ресурсам, что сможет не думать о добыче полезных ископаемых как минимум пол-игры.

Поэтому завязка следующая: когда неизвестный корабль атаковал «Нормандию», Шепард действительно погиб. Разумеется, не насовсем: человеческая национал-патриотическая корпорация «Цербер» буквально купила тело капитана на черном рынке и потратила два года на его воскрешение.

Напомним, «Цербер» — это те самые неприятные люди, которые были причиной наших неприятностей буквально в каждом втором второстепенном квесте оригинальной Mass Effect. В основном они были известны тем, что проводили какие-то антигуманные эксперименты, которые вечно выходили из-под контроля. И вот теперь этим мерзавцам понадобился Шепард. К счастью, не для опытов: Призрачный человек, заядлый курильщик и глава корпорации, озабочен надвигающимся вторжением Жнецов — расы упомянутых выше мыслящих космических кораблей. Так уж вышло, что эти насекомоподобные агрессоры проявляют подозрительный интерес к человеческой расе: используя своих новых союзников, таинственных Собирателей (тоже похожих на летающих тараканов, только уже антропоморфных), они похищают целые людские колонии. Пока масштабы угрозы небольшие: исчезло несколько поселков в отдаленных мирах, но «Цербер» уже насторожился и теперь предлагает Шепарду разобраться в этом вопросе, а между делом — спасти остальную галактику от Жнецов.

Структура повествования и вообще подход к сюжету в сиквеле заметно изменились. С момента уничтожения Властелина прошло уже два года, и все это время Шепард считался мертвым. Его успели позабыть, Альянс былых заслуг не признает, Совет отказывает в аудиенции. Все чаще спаситель разумной жизни в галактике слышит в свой адрес бестактное: «А ты вообще кто такой?!» Сам капитан, что характерно, изменился мало: это прежний прямолинейный солдафон, который в зависимости от действий игрока может произносить вдохновенные речи перед командой, а может беспощадно бить по лицу мелкого жулика на обшарпанном складе.

Еще одна новость относительно структуры игры: побочные квесты теперь не такие занудные, как прежде. На бронетранспортере больше ездить не нужно, читать десятки страниц дневников и архивных записей — тоже. Нас сразу доставляют к месту действия, причем задания далеко не всегда сводятся к зачистке помещений — в одной из миссий, например, нужно под шквальным огнем противника реактивировать двигатели терпящего крушение корабля, чтобы тот не упал на планету и не придавил колонию.

Дети лейтенанта Шмидта

Главное, что нужно знать о Mass Effect 2, — это издевательски огромная игра, по времени прохождения сравнимая с Dragon Age. Честно решив набрать в команду всех мыслимых персонажей, выполнить персональный квест каждого из них и выслушать все душеизлияния, я потратил на игру больше пятидесяти часов — и при этом физически не успел побывать во всех возможных звездных кластерах и просканировать все планеты на предмет доступных второстепенных квестов.

Для тех, кого такие масштабы пугают, есть хорошая но-

Ближе к финалу нам расскажут, что Собиратели делают с похищенными людьми. Короткий ответ — ничего хорошего.

Добрые голубые глаза этого мужчины не позволяют сомневаться: о благе человечества он думает непрестанно.

Еще одно новшество сиквела: броня теперь состоит из нескольких деталей, которые можно менять по отдельности.

Живописные виды городов будущего, как обычно, обещают больше, чем могут предложить: даже огромный на вид город состоит из трех-четырех локаций.

вость: делать все это не обязательно. Некоторые персонажи присоединятся к Шепарду по сюжету, некоторых можно просто проигнорировать. Пару десятков часов можно скостить, если не будете беспардонно расспрашивать каждого NPC о его личной жизни и политической обстановке в звездной системе. И что характерно — при этом вам все равно удастся получить необходимую информацию о сюжете, да и до финала получится добраться в любом случае.

Гибкость — признак хорошего тона для любой современной ролевой игры, но в случае с Mass Effect 2 есть еще один любопытный нюанс: если вы будете игнорировать все необязательные диалоги, изменится не только скорость прохождения, но и жанр игры. Дело в том, что боевая система во второй части стала настолько близкой к полноценному экшену, насколько это вообще возможно. Девять из десяти заданий в Mass Effect 2 заканчиваются перестрелкой, в процессе которой укрытиями предстоит пользоваться не реже, чем в **Gears of War**. Появилась необходимость перезаряжать оружие и собирать патроны, добивать ползущих по земле противников (помните: если у них нет ног, это не значит, что они не могут вас застрелить!) и все время следить, чтобы какая-нибудь сволочь не обогнула отряд с фланга или не пошла в штыковую. Так вот, если вы решите ограничиться базовой информацией о сюжете, вся эта стрельба и суета займет большую половину игры.

Мы такой стиль прохождения не рекомендуем: персонажи в Mass Effect 2 попадаются интересные. Сразу видно, что сценаристам очень хотелось переплюнуть самих себя, поэтому подчас их герои выглядят так, будто пришли в игру из телесериала «Остаться в живых». Если у вас есть задание завербовать в команду наемного убийцу, будьте готовы к тому, что он окажется зеленокожим ящером, который умирает от неизлечимой болезни, сутками медитирует в собственной каюте и мечтает напоследок встретиться с сыном, которого не видел десять лет. А если в вашем отряде оказался сухой и скучный ученый, нет ничего удивительного, если в разговоре с ним выяснится, что он пишет трогательные письма племяннику, а в молодости подрабатывал артистом эстрады.

Кроме того, если вы не уделите должного внимания подбору кадров, неизвестно еще, чем закончится игра. В финальной миссии участвует вся команда, причем героям дважды приходится разделяться на два отряда. Если один из них будет недоукомплектован — кто-то почти наверняка погибнет. У нас не было возможности проверить это лично, но в одном из интервью разработчики намекали, что при неудачном стечении обстоятельств до финала может не дожить и сам Шепард.

Скандалы, интриги, расследования

Ключевой вопрос, на который предстоит ответить: стала ли игра лучше за прошедшие два года? С одной стороны — да, безусловно. Побочные квесты стали собраннее, исчез громоздкий инвентарь, а боевая система теперь сможет разбудить любого, кто заснул во время длинного диалога. С другой стороны, авторы как будто берегут идеи для третьей, заключительной части игры и работают вполсилы. В противном случае нам непонятно, как можно, имея на руках огромный мир и проработанную вселенную, не задействовать в сюжете и половины звездных систем, заставляя игрока выполнять по два сюжетных квеста на одной и той же планете? Зачем нужны крутые персонажи, если они практически никак не взаимодействуют друг с другом (а если взаимодействуют, то, как правило, с минуту ругаются, после чего расходятся по углам и друг о друге больше не вспоминают), а все больше плачутся Шепарду в жилетку?

Мелких претензий можно предъявить целый вагон. Мало оригинальных квестов: стрелять приходится чаще, чем думать. Дизайн уровней оставляет желать лучшего: каждая планета уникальна, но интерьеры зачастую повторяются, очень легко заблудиться. Наконец, в Mass Effect 2 нет ни одного приличного злодея (за всех отдувается некий генерал Собирателей, который появляется в кадре от силы три-четыре раза, а в конце бесславно гибнет), и даже Призрачный человек — уж на что скользкий тип — честно выполняет условия сделки, а финальные титры застают его с озадаченным выражением лица.

■■■

Если продолжить аналогию со «Звездными войнами», то первая часть Mass Effect по производимому впечатлению будет сравнима с пятым эпизодом: эффектная, неожиданно взрослая и даже мрачная игра. Сиквел же скорее похож на «Новую надежду»: вроде бы и сеттинг интересный, и сюжет достойный, и персонажи яркие, но в то же время игра полна наивных дизайнерских ошибок, которых от BioWare ждешь в последнюю очередь.

Хардкорных игроков, которые были недовольны первой частью, разработчики не смогут переубедить и теперь: к сиквелу Mass Effect стал еще меньше похож на традиционную ролевую игру и еще больше — на научно-фантастический боевик. Но свою задачу создатели выполнили: довели до ума механику и вывалили на фанатов столько нового контента, что можно захлебнуться. Главное теперь — сделать третью часть как минимум в два раза лучше. Иначе никаких «Звездных войн» не получится. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 80%

Дождались?
Главные проблемы у Mass Effect 2 случаются там, где их меньше всего ждешь: в режиссуре и работе с персонажами. Тем не менее это все еще самая масштабная, зрелищная и профессионально поставленная ролевая игра в Солнечной системе.

Геймплей	9
Графика	8
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	8

Рейтинг 9,0
«Великолепно»

The Saboteur

RS@IGROMANIA.RU

Жанр Экшен
Издатель Electronic Arts
Разработчик Pandemic Studios
Похожесть Серия GTA, Серия Assassin's Creed
Мультиплеер Отсутствует
Сайт игры http://www.pandemicstudios.com/thesaboteur/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

Егор Просвирнин

The Saboteur начинается со стриптиз-номера, исполняемого под *Koop Island Blues*, продолжается кольцевыми антифашистскими автогонками и заканчивается на вершине Эйфелевой башни, утонувшей в дождливой нуар-ночи. Виселицы с повешенными у Вандейской колонны и костры из книг у Триумфальной арки совершенно спокойно сочетаются тут с сигарами, борделями и идиллическими коровами, пасущимися рядом с немецкими блокпостами. **Pandemic Studios**, уже лежа в могиле (компанию без особых почестей закрыли незадолго до выхода игры), отвесила прощальный пинок жанру «экшен про Вторую мировую» и сделала одну из самых стильных игр минувшего года.

Славный ублюдок

И знаете, меня совершенно не волнует, что The Saboteur работает на механике начала двухтысячных, что паркур не выдерживает даже поверхностного сравнения с **Assassin's Creed 2**, что стелс-миссии условны, а физика — примитивна. Это один из немногих экшенов, который считает игрока не малолетним кретином с дефицитом внимания, а взрослым человеком с определенным культурным багажом. В этой игре фашисты в кои-то веки похожи на настоящих фашистов (с речами про дегенеративную культуру и коммунистическо-монгольские орды), главный герой не является особым агентом специального всего (он ирландец-автомеханик), половина саундтрека состоит из тягучего жирного джаза, а женскую грудь показывают крупным планом при любом удобном случае. Здесь же — оккупированный нацистами Париж и черно-белая, депрессивная цветовая гамма прямиком из жанра нуар.

Типичный день главного героя, Шона, проходит примерно так: упиться виски в стрип-кабаре «Бэль», угнать машину, начинить ее взрывчаткой и направить в колонну немецких грузовиков. Убежать по водосточной трубе на крышу, тихо свернуть шею снайперу, переодеться в его форму, взорвать три поста ПВО и расстрелять в упор нацистского генерала, после чего спрятаться от погони в борделе. Затем — здоровый сон и пара необязательных заданий. Можно угнать танк и устроить бойню в окрестностях Лувра. Или залезть на Нотр-Дам и снять одним выстрелом осведомителя гестапо, пришедшего исповедаться. Или устроить гонки на время сквозь блокпосты нацистов (вой сирен, автоматные очереди вслед).

Или же не медлить и вернуться к основной сюжетной линии? Что там дальше? Прорыв в штаб-квартиру гестапо? Установка телефонных жучков во время грозы? Угон гигантского цеппелина, бойня в винном подвале или классическая миссия на крыше несущегося в бесконечность поезда (вспомните финал первой **Gears of War**)? The Saboteur предлагает задания на любой вкус и, что важнее, позволяет решать их любым способом.

Шон Басаев

Скажем, тот случай с колонной грузовиков, которые необходимо уничтожить. Просто схватить автомат и броситься вперед не получится — при первых звуках сирены грузовики срываются с места и исчезают в паутине узких парижских улочек. Хотя, изрядно потратившись, можно купить базуку и перебить машины до того, как они успеют уйти.

Но это слишком просто! Попробуйте переодеться в фашистскую форму и, поминутно оглядываясь (колонна техники отлично охраняется), заложить три бомбы, а затем подорвать их издалека. Или угнать автомобиль, заминировать его и направить прямо в центр колонны, выпрыгнув на ходу. Или же залезть на соседнюю крышу, тихо перебить охрану ПВО и, опустив ствол зенитной пушки вниз, расстрелять грузовики крупным калибром. Четыре варианта прохождения одного задания — хотя, мы уверены, если хорошо подумать, можно придумать еще парочку (скажем, достать танк...).

Париж увешан флагами со свастиками и заклеен аутентичными нацистскими плакатами. Никакой стыдливой цензуры с непонятными крестиками!

Карабкаться по проводам следует осторожно — если вас заметят, то тут же поднимут тревогу.

Прелесть The Saboteur в том, что здесь одновременно сходятся и паркур, и стрельба, и гонки, и диверсии — редкий случай, особенно на PC. По отдельности каждая из составляющих работает заметно хуже, чем у конкурентов, но, с другой стороны, игра на вас не давит, она дает свободу и уважает ваш стиль прохождения. Хотите — играйте в клон GTA с угоном машин и фашистами вместо полицейских (на высших уровнях тревоги вместо вертолетов прилетают гигантские дирижабли). Хотите — путешествуйте по крышам в духе Assassin's Creed, расстреливайте врагов из снайперской винтовки и скрывайтесь от возмездия по чердакам. Хотите — вообще плюньте на всю эту войну с немцами и проведите долгие часы на трассе, пытаясь выиграть самую быструю гоночную машину.

По оккупированному Парижу интересно путешествовать и без всякой цели — он битком набит блокпостами, броневиками, вышками и генералами, за уничтожение которых полагается щедрая награда. Со временем у игрока даже вырабатывается рефлекс «мимо тещиного дома я без шуток не хожу» — проезжая мимо придорожной снайперской вышки, вы будете бороться с диким желанием выскочить из машины и заложить под нее бомбу («А чего это он тут стоит смотрит, фашист проклятый?»).

Чаще всего это желание будет побеждать. В центральных районах Парижа все эти милые фашистские объекты (от броневиков до радаров, от прожекторов ПВО до высших чинов с охраной) к тому же еще и мастерски собраны в укрепрайоны, и придется постараться, чтобы разворошить немецкое гнездо за один подход — в случае взрыва фрицы поднимают тревогу, приезжают патрули, район становится небезопасным.

На новые теракты приходится идти ради перков, которые выдают за заслуги перед подпольем (реже — за деньги). Грубо говоря, взорвав пять фашистских машин за десять минут, мы не только получаем почетную нашивку — на черный рынок завозят гексоген, который гораздо эффективнее динамита. Если заминируем четыре тщательно охраняемых железнодорожных моста — получим способность закладывать взрывчатку в нацисткой униформе, не вызывая подозрения у караульных. Деньги, полученные за антифашистский терроризм, следует тратить с пользой — только на черном рынке продается самое крутое оружие, там же покупаются апгрейды для машин и приезжающих на помощь бойцов Сопротивления.

White Heat

Но никакие перки не облегчат эстетический шок от первого знакомства с The Saboteur. Первый же выход на улицу Парижа заставит вас затаить дыхание. Ночь, дождь, беспросветная черно-белая улица, во тьме сверкают лишь красные фашистские флаги и голубой шарф лидера Сопротивления — добро пожаловать в Город любви по версии Pandemic Studios.

По мере наших успехов черно-бело-красная фашистская гамма исчезает, улицы становятся цветными. Париж, покачнувшись, начнет объясняться метафорами «Сталкера» Тарковского (там тоже, если помните, бы-

Периодически обиженные фашисты будут высылать за вами боевые цеппелины. Не тушуйтесь — ищите ближайший пост ПВО!

ла цветная Зона и черно-белый внешний мир). Добавьте к восхитительной игре красок джазовый саундтрек, с классической *Feeling Good* Нины Симон, и ярких персонажей. Главный герой, ирландец Шон, — автогонщик, бабник, алкоголик, сквернослов. Его антагонист, полковник СС Декер, — садист, расист и тоже, как ни странно, автогонщик. Люк, известный французский писатель, лидер Сопротивления, спаивает девушку Шона шампанским, пока тот горбатится на очередном задании. Скайлар, демоническая блондинка, спит с мужчинами по заданию британской разведки. Сама же британская разведка выглядит в игре чуть ли не страшнее гестапо.

Уходить от погони весело, но ровно до того момента, пока за вами не пошлют самолеты. Тогда станет весело и страшно.

И конечно же, миссии. Вставить в игру автогонки сегодня может кто угодно — но только Pandemic предлагают поучаствовать в кольцевой антифашистской гонке на трассе с громкоговорителями, вещающими про триумф арийской расы, и эскадрильями «мессершмитов», которые с ревом проносятся над головами гонщиков и почтеннейшей публики.

Любой дилетант сделает миссию с побегом от врагов — но только в The Saboteur придется вырываться из Германии в приграничный район Франции, где только что началась война, все дороги забиты вражеской бронетехникой, а на обочинах идут ожесточенные бои. Классическая ситуация «Фашисты что-то откопали на старом кладбище и положили в огромный ящик. Достань его, пока не поздно!» оборачивается скрытой цитатой из «Криминального чтива» («Душа Марселласа Уоллеса», помните?) — нам так и не покажут, что именно там было, лишь характерный золотистый свет из ящика осветит лицо Шона.

А проникновение в штаб гестапо по телефонным проводам? А финал на Эйфелевой башне, с полным баром мертвых офицеров, пеплом, пылающим внизу Парижем и искореженной, механической версией *Feeling Good*, играющей на бесконечном повторе? А, черт возьми, сумасшедшая битва на старой скотобойне, с танками и десятками солдат? А падающий вниз пылающий цеппелин? А катакомбы? А Дворец правосудия? А лимузин?

■■■

Это моменты, которые вы запомните надолго, может быть навсегда. Ради них мы готовы забыть и про плохую оптимизацию, и про неудачный паркур, и про неровную сложность. The Saboteur непохож на вылизанные, мертвостерильные проекты, созданные где-то глубоко в недрах отдела маркетинга. Это живая и страстная игра, с безупречным вкусом смешавшая Тарковского и Тарантино, джаз и рокот пулеметов, виселицы и гоночные болиды, GTA и Assassin's Creed. К Pandemic в последние годы было очень много претензий (вспомните хотя бы недоразумение под названием **Mercenaries 2: World in Flames**), но на дно они ушли так, как полагается капитанам прославленных боевых кораблей, — торжественно, в безупречно белом кителе и с улыбкой на лице. ■

Один из лучших моментов в игре — народная фашистская гонка на улицах покоренного Парижа.

СТРАШНЫЙ СУД

Три причины, по которым The Saboteur стоит пройти до конца, и три обстоятельства, которые могут вам в этом помешать

1 **Герой не моего романа**. Ключевые персонажи The Saboteur могли бы стать героями Тарантино. Главный герой — лучше всех: выпивоха, пролетарий, специалист по ирландскому виски и французским куртизанкам.

2 **Подрывная деятельность**. Как правило, есть как минимум три способа уничтожить вражеский блокпост. Можно ворваться туда на машине и всех перестрелять или тихо перебить всех из винтовки, которую Шон позаимствует у снайпера. У него же можно реквезировать униформу и устроить диверсию.

3 **Champs-?lys?es**. Оккупированный нацистами Париж настолько же прекрасен, насколько зловещ: узкие улочки, вымощенные булыжником, старые кафе, кабаре и колючая проволока. Географическое сходство довольно условное, зато тут есть, например, украшенная свастиками Триумфальная арка.

4 **Умру от акробатиков**. Паркур в The Saboteur вышел крайне неуклюжим: чтобы схватиться за очередной уступ, нужно каждый раз жать кнопку прыжка. Герой при этом двигается неестественно, рывками. Ловко скакать по крышам и балансировать на балках, как это делал Альтаир, он точно не сумеет.

5 **За баранку этого пылесоса**. Машины в игре вышли издевательски неуклюжими, словно приклеены к дороге. Разбить их, кажется, нельзя вовсе: результат десяти лобовых столкновений с бетонной стеной — слегка помятый передний бампер.

6 **Achtung, achtung!** Последняя нелепость — стелс: даже в нацистской форме Шону приходится передвигаться шагом — бегущий фашист всегда вызывает подозрение у коллег. У каждого врага в этом режиме есть ограниченная «зона бдительности», покинув которую, можно творить на глазах у врагов что угодно — на расстоянии в десять метров они даже не почуют подвоха.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ — ДА
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ — ДА
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ — НЕТ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ — ДА

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 90%

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 9
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

ДОЖДАЛИСЬ?

НЕСКЛАДНАЯ, НО ОЧЕНЬ СТИЛЬНАЯ ВАРИАЦИЯ НА ТЕМУ GTA И ASSASSIN'S CREED В ПАРИЖЕ ВРЕМЕН ВТОРОЙ МИРОВОЙ. КАБАРЕ, ДЖАЗ, СВАСТИКИ И ОБНАЖЕННЫЕ ЖЕНЩИНЫ — РАДИ ЭТОГО И СТОИТ ИГРАТЬ В THE SABOTEUR.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8.0

«ОТЛИЧНО»

ВЕРДИКТ ДОЖДАЛИСЬ!

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР: АВТОСИМУЛЯТОР

ИЗДАТЕЛЬ CODEMASTERS

РАЗРАБОТЧИК CODEMASTERS RACING STUDIO

ПОХОЖЕСТЬ COLIN MCRAE DIRT

МУЛЬТИПЛЕЕР ИНТЕРНЕТ

САЙТ ИГРЫ WWW.DIRT2GAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 3 ГГЦ, 1 ГБ, 256 МБ ВИДЕО

ЖЕЛАТЕЛЬНО: CORE 2 DUO 2,66 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

Игорь Асанов

COLIN McRAE DiRT 2

Симуляторы с цифрой «два» в названии всегда выходили у **Codemasters** как минимум отличными, а иногда — просто эпохальными. Мы говорим, конечно, про **Colin McRae Rally 2.0**, со времени релиза которого в раллийных гонках не случилось ничего сравнимого по мощи. Два года назад Codemasters перезапустили серию, полностью изменив ее философию и отказавшись от традиционного европейского ралли в пользу грубоватого, но зрелищного ралли-кросса.

Поэтому ждать от **Colin McRae DiRT 2** возвращения к истокам было бы просто глупо. Жанровый стереотип, утверждавший, что Финляндия — это березки и трамплины, Швеция — лед и сугробы, а Испания — возможность срезать крутой поворот по земле, пора забрасывать на антресоли. Первая часть DiRT продалась тиражом достаточно внушительным, чтобы Codemasters смогли навсегда забыть о березках и сконцентрироваться на беспроигрышной экстремальной эстетике а-ля **MotorStorm**: джипы, грязь и громкие поп-панк-хиты из колонок. Со второй попытки все это получилось, надо сказать, гораздо интереснее, чем в первый раз.

DiRT 2 — первая игра серии, в которой совсем не осталось привычных ралли-каров категории WRC — только полусерийная группа N.

СВИНЬИ МОГУТ ЛЕТАТЬ

Один из главных гоночных этапов в карьерном режиме DiRT 2 проходит в Великобритании, на трассе Battersea Stadium. Вымышленный трек, по задумке разработчиков, пролегает на территории одной из главных лондонских достопримечательностей — теплоэлектростанции Баттерси, возвышающейся на берегу Темзы почти в самом центре города. Гигантская постройка с элементами ар-деко, сложенная из красного кирпича и увенчанная пронзающими небо четырьмя белыми трубами, не производит энергии с 1983 года (а возведена она была в начале 30-х годов прошлого века), и уже 26 лет власти Лондона никак не могут понять, что же с ней делать. Одно время на территории электростанции собирались разбить парк аттракционов, чуть позже — открыть деловой центр с магазинами и офисами, но ничего из этих затей не получилось. Сейчас бывшая индустриальная громадина стала туристической Меккой, а в 2009 году приютила соревнования по мотокроссу Red Bull X-Fighters. Гоночная студия Codemasters лишь развила эту тему, проложив внутри станции ралли-кроссовую трассу с трамплинами и салютами.

Впрочем, образ Баттерси в популярной культуре сложился задолго до этого благодаря группе Pink Floyd, которая использовала фотографию станции в лучах закатного солнца для обложки своего альбома Animals. А парящая на фоне гигантских труб надувная свинья являлась, по словам Роджера Уотерса, символом надежды и появлялась потом практически на всех концертах группы.

Вот так выглядела электростанция Баттерси в 1977 году на обложке альбома Animals группы Pink Floyd.

Мисс Америка

Вопреки нашим прогнозам двухлетней давности, основные силы при разработке сиквела были брошены вовсе не на наращивание контента — машин и трасс тут даже меньше, чем в оригинале. Но в первый час игры вы это едва ли заметите, потому что ни одна другая гонка, кроме DiRT 2, не умеет так здорово производить первое впечатление. Игра фантастически красива и одним только видом моделей и спецэффектов может свалить с ног любого циника.

Фотореализм давно наступил, первая часть осталась далеко позади, и даже нынешний лидер — **Need for Speed: Shift** — кое-где проигрывает DiRT 2 в проработке деталей. Во время реплеев камера *ни разу* не проходит сквозь машину, модели царапаются и разрушаются от ударов, игра крайне умело оперирует светофильтрами. Абсолютно каждый элемент меню стилизован под какой-то предмет из жизни гонщиков — будь то табличка с именем или карта с перечнем доступных гонок, которую, в свою очередь, можно внимательно изучить в вашем личном трейлере.

Вообще, способ подачи игры — это традиционный конек Codemasters. Именно они больше всех экспериментируют с видом главного меню, первыми когда-то начали вводить сюжет в гоночных симуляторах (**ToCA Race Driver**), а сейчас, кажется, достигли в этом деле абсолютного совершенства — еще ни одна гонка на нашей памяти не выглядела так стильно. В самом начале DiRT буквально тащит вас за уши, знакомя с походной жизнью гонщика-раллиста: трейлер с трехмерными меню внутри, единственная машина под тентом в боксах и первая гонка на Баттерси-стадионе в Лондоне. Именно эти самые первые круги по маленькой кроссовой трассе, разбавленной искусственными трамплинами и лужами, дают исчерпывающее представление о направлении, выбранном Codemasters.

Редкая гонка сейчас проходит в одиночестве — чаще всего одновременно стартуют сразу восемь машин, которые и выясняют отношения следующие два-три круга. Постоянная езда бампер в бампер, удары, аварии и перевороты — вот главные компоненты здешнего ралли-кросса. В то время как полноприводные ралли-кары вздымают колесами фонтаны песка и грязи, по рации нас задирают (или же, наоборот, подбадривают) приглашенные звездные соперники вроде Кена Блока и Трэвиса Пастраны. Оба они мало знакомы европейским зрителям, но у себя в США не раз выигрывали экстремальные сорев-

Мы с трудом верим, что будущая официальная игра чемпионата WRC, которую сейчас делают Milestone, будет выглядеть столь же ослепительно.

нования X-Games и местный чемпионат по ралли. Это лишь подчеркивает, для какой аудитории создавалась игра.

В Америке знать не знают про WRC и Колина Макрея, поэтому большая часть этапов в DiRT 2 проходит именно в Штатах, да и техника тоже американо-ориентированная. Огромные, тяжелые, словно таран, пикапы вместе с внедорожниками и багги явно доминируют над стандартными раллийными легковушками, которых здесь осталось, строго говоря, две — Mitsubishi Lancer Evo и Subaru Impreza WRX STI разных поколений. Что делают в раллийном классе сугубо шоссейные BMW Z4 Coupe, Pontiac Solstice и Nissan 350Z, не совсем понятно — этим машинам место скорее в «асфальтовой» **Race Driver GRID**.

Вот так выглядит лицо игры сейчас, но и в толкании боками на полноприводных пикапах ей тоже нет равных.

Брызги

Слово «грязь» в названии трактуется разработчиками слишком уж буквально — в игре нет, например, ни одного асфальтового или снежного ралли, есть только песок и классический грунт. Да и этих этапов слишком мало — семь регионов (США, Англия, Хорватия, Марокко, Китай, Малайзия, Япония) содержат всего по паре коротеньких спецучастков, каждый из которых на протяжении гоночной карьеры придется перепроходить в разных вариациях и направлениях много-много раз. Поэтому, проезжая мимо одной и той же марокканской канавы, желаешь только одного — чтобы игра поскорее закончилась. Но Codemasters, наоборот, сделали режим карьеры еще больше относительно первой части. Что само по себе хорошо (появились новые, хотя и совсем не обязательные режимы вроде командных гонок и доминирования), если бы было где выступать.

В каждой стране есть, как правило, один кольцевой (для ралли-кросса) и один-два линейных (для классического ралли) маршрута, тогда как в первом DiRT их было шесть, а в Colin McRae Rally 2.0 — все десять. Достаточно вспомнить, как мы упивались тогда духом исследования, проходя коварные и незнакомые этапы, которые невозможно было выучить наизусть. Сейчас же любая гонка занимает ничтожные полторы-две минуты, за которые успеваешь разве что услышать свист ветра в ушах.

Здесь все подчинено зрелищности: малое количество трасс можно простить, лишь увидев их невероятную детализацию. Все они сделаны с нуля (а не взяты из прошлой части, как это уже бывало в серии) и обзавелись, наконец, правильными колеями, россыпями камней на траектории и водными бродами. Даже за коротенькую поездку по узкому и извилистому грунтовому серпантину в Хорватии можно получить массу удовольствия — все дело в переработанной физике, которая избавилась от рельсовой неуклюжести первого DiRT и позволяет почувствовать, как тяжело бывает вытащить из глубокого заноса полноприводную раллийную «Субару».

Ездить стало сложнее и интереснее, чего мы уж никак не ожидали от сиквела — последние гонки Codemasters приучили нас совсем к другому. В DiRT 2 на высокой скорости становится по-настоящему неуютно — подвеска ходит ходуном, а на трассе могут неожиданно проявиться «сюрпризы», оставленные ранее проезжавшими машинами. Потерянный кем-то бампер, выкатившийся на дорогу булыжник или вообще вставшая поперек машина — все эти случайности в меру оживляют прохождение спецучастков.

Очень скоро от всевозможных оттенков желтого начинаешь просто уставать — как же мы соскучились по шведскому снегу и сельским дорогам Англии!

9/11 ПО МАЙКРОСОФТУ

PC-версия Colin McRae DiRT 2 слегка задержалась по сравнению с консольными (которые вышли еще в сентябре) — разработчики объясняли это желанием добавить в нее поддержку новейшего DirectX 11. Хотя даже в стандартном DX9-варианте игра выглядит просто потрясающе, а самое главное — отлично оптимизирована и при схожей с консолями графике совершено не тормозит. Впрочем, владельцы новейших видеокарт из серий ATI Radeon HD 5800 и NVIDIA GeForce 300 смогут порадоваться также улучшенной анимации толпы и развевающихся флагов (на которые во время езды все равно смотреть совершенно некогда), слегка улучшенному освещению, а также (внимание!) более реалистичному поведению воды в лужах. Не самый веский аргумент в пользу покупки новой видеокарты, но другие игры с поддержкой DX11 (а их, кроме DiRT 2, пока только две — **«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти»** и **BattleForge**) не умеют и этого.

Пыль

При этом до уровня второй и четвертой частей Colin McRae Rally физике все равно далеко, и проблема даже не в проработке деталей (тут дела как раз обстоят неплохо — покрышки сминаются при прыжках и ударах, попадание в колею ощущается даже без взгляда на экран), а в общих ощущениях от игры. Первые части выдерживали идеальный баланс между аркадой и симулятором — они были не слишком сложны, но при этом умели постоянно держать игрока в напряжении, бросая с каждым поворотом трассы все новые и новые вызовы.

DiRT 2, несмотря на явный прогресс по сравнению с откровенно скучным предшественником, очень быстро выдыхается. У вас едва ли возникнет желание проходить один и тот же спецучасток много раз, по-новому облизывая каждый поворот, и, постоянно рискуя, отыгрывать драгоценные миллисекунды. Поэтому, когда все трассы будут пройдены по два раза и открывать станет больше нечего, вы моментально забудете об игре. Из когда-то стопроцентно драйверской серии DiRT 2 превратился в симулятор толкания боками. А система перемотки времени, доставшаяся игре в наследство от Race Driver GRID, вообще избавляет от всякой необходимости рисковать и возвращаться на уже пройденную трассу.

■ ■ ■

DiRT 2 не стать эпохальной гонкой — она буквально раздавливает вас своим лоском в первые несколько часов, но столь же стремительно надоедает потом. Причина этому не только в малом количестве и общей однообразности трасс — она в самой концепции DiRT 2. Эта игра просто не рассчитана на то, чтобы учить кого-то правильному прохождению поворотов, затягивать сложными спецучастками и гипнотизировать безграничными возможностями раллийного вождения. Вместе с гибелью самого Колина Макрея умер и дух великой серии. Теперь это всего лишь яркая, свежая, но одноразовая автомобильная жвачка. Но признайтесь: вы ведь и сами не прочь время от времени размять челюсти? ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Зрелищная гонка, посвященная ралли-кроссу, которая, однако, приедается быстрее, чем хотелось бы, — занять пустующий трон Колина Макрея пока некому.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Кирилл Волошин

Жанр
Квест

Издатель
Focus Home Interactive

Разработчик
Pendulo Studios

Похожесть
- Escape from Monkey Island
- Broken Sword 2: The Smoking Mirror

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.runaway-thegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
1,8 ГГц,
1 Гб, 128 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2 ГГц,
2 Гб, 256 Мб видео

RUNAWAY
A TWIST OF FATE

Серия **Runaway** зародилась в 2002 году, в трудные для квестов времена, когда жанр отчаянно нуждался в новых героях: одних уже не было, другие еще не появились на свет, а третьи готовились к тому, чтобы через пару лет превратиться в печальных пошлых клоунов (см. новые **Leisure Suit Larry**).

У молодых испанцев из **Pendulo Studios** не было ни опыта, ни денег (после выпуска первой части они на какое-то время даже закрылись). Наверное, именно из-за этого **Runaway: A Road Adventure** получилась очень неровным произведением: у пазлов были проблемы с логикой, а у сценария — аритмия. Местами сюжет откровенно провисал, местами вгонял в ступор банальными или надуманными ситуациями. Но здесь было главное: герои, харизма и энергия которых могла питать несколько подстанций в замерзшем Петербурге, и дух классического двухмерного приключения, яркого и немного сумасбродного.

Именно испанцы дерзнули подхватить выпавшее из рук **LucasArts** знамя и понесли его

Когда вы застрянете и обратитесь за помощью, в офисе Pendulo Studios раздастся звонок, на который ответит наш старый знакомый — китаец-изобретатель Джошуа.

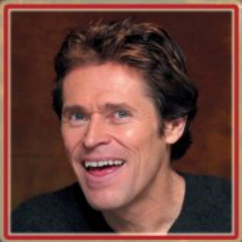
Счастливый, как и в первой части, финал не отменяет наших надежд на скорое продолжение серии.

Знакомые все лица

При создании Runaway: A Twist of Fate авторы явно использовали образы некоторых известных актеров.

Это — доктор Беннет, лечащий врач Брайана.

Габбо, лучший друг Баско, помогающий ему организовать побег...



А это уже актер Уильям Дефо (см. «Отель «Новая Роза», «Взвод», «Антихрист»), тем паче что это имя однажды употребляет и сам Брайан.

...и внешностью, и повадками явно напоминает Стива Бушеми (см. «Большой Лебовски», «Бешеные псы», «Мистический поезд»).

дальше, пусть и с видимым трудом. За это им можно было простить многое, в том числе и полное повторение собственных ошибок, случившееся спустя пять лет в **Runaway 2: The Dream of the Turtle**.

Сегодня общая ситуация в жанре изменилась: в год, когда на сцену триумфально вернулся Гайбраш Трипвуд, его нареченный младший брат Брайан Баско просто не мог позволить себе ударить в грязь лицом. И потому из **Twist of Fate** получилась, пожалуй, идеальная Runaway, в которой поразительно живучие Pendulo Studios, наконец, провели полноценную работу над ошибками.

Жизнь после смерти

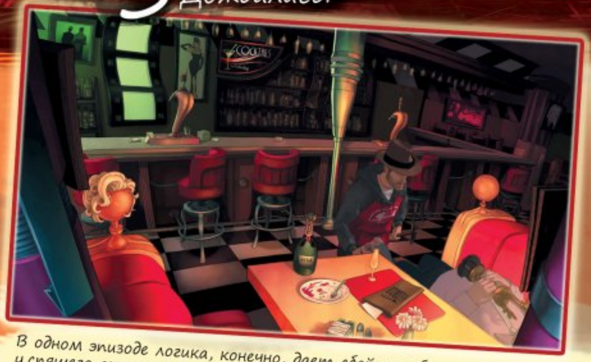
Брайан Баско брал от жизни все, а потом громко требовал добавки. В первых двух частях Runaway подающий надежды студент-физик успел следующее: сбить на машине роскошную стриптизершу Джину, влюбиться в нее, встретиться с бандой трансвеститов, обвести вокруг носа итальянскую мафию, сбежать в тропический рай вместе с любимой и чемоданом наличных, попасть в авиакатастрофу, потерять Джину в каком-то озере, очутиться в джунглях в компании лемура-алкоголика, влипнуть в запутанную историю с участием военных, мафии и инопланетян... Логика подсказывает, что такой образ жизни рано или поздно доводит либо до могилы, либо до психбольницы. Но Брайан и в этом случае не стал размениваться по мелочам: до могилы его довели уже в психбольнице.

В отличие от первой серии, Runaway 2 закончилась туманным образом и оставила многочисленные вопросы без ответов. Правда оказалась шокирующей: Брайан Баско был обвинен в убийстве высокопоставленного военного, отправлен в специализированную клинику для людей с «особыми нуждами», где и погиб при попытке совершить побег. Поэтому третья часть Runaway начинается демонстрацией надгробной плиты с выбитым на ней ФИО Брайана и датой его смерти. И тут же второе потрясение: впервые в истории серии мы управляем Джиной, специально приехавшей на похороны Баско. Шок, слезы, несколько впечатлительных девиц пачкают надгробие своей помадой. Авторам этого мало: после того, как гроб засыпали землей, Джина получает SMS прямо из могилы. Девицы теряют сознание, а подруга Баско, взяв себя в руки, начинает осваивать профессию гробокопательницы...

Так был ли труп? И чей? Сюжет в третьей части сначала ставит вопросы, а потом постепенно дает на них ответы, возвращая

Пока старики едут к морю, Брайан спокойно роется в пожитках одного из них.

В этой игре Джина не только исполняет стриптиз, но и выступает в качестве играбельного персонажа. Хотя что душой кривить — стриптиз ей всегда удавался лучше всего.



В одном эпизоде логика, конечно, дает сбой: чтобы тихо выкрасть у спящего актера «Золотого цыпленка» (местный аналог «Оскара»), Брайан прямо у него под носом орудует долотом по бетону (!).

Несмотря на оптимистичный внешний вид, убивают в Runaway довольно часто. Но Брайан не имеет к этому отношения. Честно.

игроков в прошлое. Едва ли не половина игры проходит во флэшбеках, действие постоянно переключается между героями и временными отрезками: в настоящем мы управляем Джиной и ищем доказательства невиновности Брайана в убийстве, в прошлом играем за самого Баско в доме скорби, организуем побег и находим долгожданные ответы на многие неудобные вопросы.

В какой-то момент движение времени, наконец, нормализуется, но чехарда с героями продолжается практически до финальных титров. Мы даже сможем поуправлять личным доктором Брайана: он общается с местным шерифом и ждет звонка от Джины, на которую, в свою очередь, можно переключиться в любой момент времени.

Такая форма подачи пошла игре на пользу: Twist of Fate проходится на одном дыхании, от провисаний сценария не осталось и следа. Авторы больше не пытаются свалить в одну кучу все и сразу (инопланетяне и военные мелькают где-то на заднем плане), не отвлекаются по мелочам, а потому история выглядит законченной, ясной. Она воспринимается как один из комедийных фильмов Люка Бессона: здесь много экшена, есть убийства и мафия (одного из мафиози, кстати, зовут Васаби), но на первом месте — ирония, юмор и уморительные персонажи.

Последних в Twist of Fate целый взвод. Тут есть помешанный на Элвисе охранник лечебницы: даже о таблетках и больничном режиме он говорит с таким характерным для короля бархатным содроганием в голосе, что слушать его без смеха невозможно. Есть псих, который сидит перед столом для настольного тенниса и воображает, что едет в Калифорнию за рулем своего авто. При попытке пообщаться с ним Брайан резонно замечает, что он не может говорить с человеком, который несется в машине на огромной скорости. Другой пациент, предположительно, страдает синдромом Туретта и готов обложить отборным матом любую предложенную ему тему. Уже после финальных титров он в самых нелестных словах высказывается о том, что думает по поводу самой Runaway, ее авторов, диалогов и музыки.

Ну а киноманам разработчики по ходу игры подмигивают примерно раз двести. Испанцы делали это и в первых двух частях серии (трио трансвеститов из первой части — это, конечно же, отсылка к оскароносному фильму «Приключения Присциллы, королевы пустыни»), но в Twist of Fate уже открыто — и подчас довольно остроумно — корчат рожи кинематографу. В лечебнице один из пациентов, мим, минут десять реального времени разыгрывает зарисовки, в которых мы должны узнать сцены из самых разных фильмов — от старых работ Мэрилин Монро до «Лихорадки субботней ночи» и «Криминального чтива». Потом мы встретим некогда успешного сценариста, а ныне бомжа: он подворовывает чужие идеи, и среди прочего ему можно предложить снять LEGO-ремейк «Гражданина Кейна». Наконец, здесь есть ресторан для актеров, там работает официант, который очень убедительно строит из себя легендарного Граучо, одного из участников комической труппы братьев Маркс.

Испанская логика

Игровой процесс не изменился. Испанцы верны себе: пазлов в стиле **Myst** и прочего занудства тут нет. Все строится на диалогах и манипуляциях с предметами, но если вы уже стонете, предчувствуя занудный пиксельхантинг, не спешите — в Twist of Fate авторы существенно облегчили игрокам жизнь. Появилась подсветка активных точек на экране и оригинальная система подсказок, напоминающая работу службы спасения 911. В какой-нибудь другой игре все это мы бы посчитали стремлением слепо следовать моде, но в случае с Runaway такие поправки кажутся оправданными: игрок не вязнет в рутине и жанровых условностях, а целиком концентрируется на захватывающей истории.

Проблем с логикой, характерных для двух предыдущих серий Runaway, тут в разы меньше, хотя, с другой стороны, попадаются какие-то совсем уж неочевидные ситуации — например, трудно догадаться, что ноутбук окажется спрятанным внутрь сапога, который, в свою очередь, лежит на дне колодца. Но даже этому в конечном итоге находится вполне логичное объяснение.

Ну и, конечно, вряд ли стоит лишний раз напоминать, что в пазлах разработчики постоянно шутят, хотя и с переменным успехом. Мы собираем из подручных материалов подтяжки для мима (преподнести их нужно, естественно, в невидимой коробке), общаемся с фанатом телесериала «Санта-Барбара», стрижем ногти и бреем подмышки трупу, натравливаем фаната Чака Берри на фаната Элвиса Пресли и чего еще только не делаем.

■ ■ ■

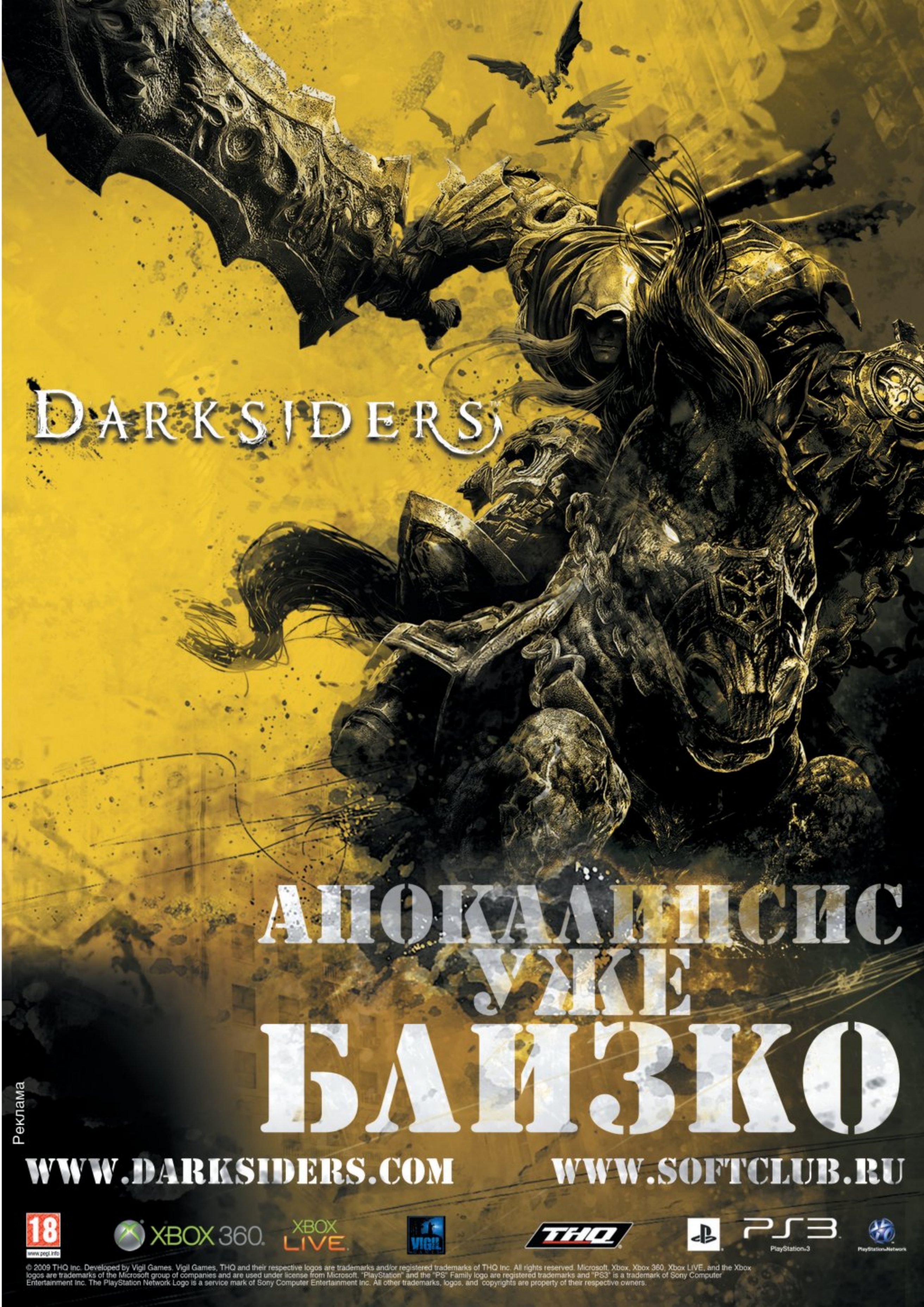
С третьей попытки Pendulo Studios все-таки взяли себя в руки и, похоже, решили, что для них действительно важно в играх. Плюсы (стильная графика, со вкусом подобранная музыка, юмор, харизматичные герои и захватывающая история) выпячены еще больше, а минусы (проблемы с логикой, кондовый пиксельхантинг и провисания сценария) либо исчезли вовсе, либо хорошо замаскированы. В результате — лучшая игра в серии и почетное третье место в общежанровом зачете по итогам ушедшего года. Banana! ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓
Оправданность ожиданий: 80%

Дождались?
Третья часть игры, которая развлекала нас в то время, пока Сэм, Макс, Гайбраш Трипвуд и прочие были в коме. Оптимистичный квест про наглого студента-физика, на этот раз — с упрощенным пиксельхантингом и почти без проблем с логикой.

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	8

Рейтинг
8,0
«Отлично»



DARKSIDERS
АПОКАЛИПСИС
УЖЕ
БЛИЗКО
Реклама
WWW.DARKSIDERS.COM
WWW.SOFTCLUB.RU
18
www.pegi.info
XBOX 360.
XBOX LIVE.
VIGIL
THQ
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
© 2009 THQ Inc. Developed by Vigil Games. Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks, logos, and copyrights are property of their respective owners.

Жанр
Зомби-кармагеддон

Издатель/разработчик
Exor Studios

Издатель в России
Акелла

Похожесть
Zombie Apocalypse (PS3, Xbox)
Zombie Shooter
Alien Shooter
Twisted Metal

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.zombiedriver.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
1,6 ГГц, 512 Мб, 32 Мб видео
Желательно:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

RS@IGROMANIA.RU

Zombie Driver

Алексей Макаренков

Такое чувство, что в минувшем 2009 году все колдуны вуду на Земле только тем и занимались, что распечатывали склепы, разрывали могилы, выискивали утопленников на дне рек и обгоревшие трупы в пожарищах — все для того, чтобы вдохнуть жизнь в их искалеченные тела и заставить нас сражаться с многотысячной армией мертвяков.

В 2009-м случился самый настоящий шквал игр про зомби. Мы жарили утробно ворчащую нежить из огнеметов в **Burn Zombie Burn!** (PS3) и **Zombie Apocalypse** (PS3, Xbox 360), поливали свинцом в **Zombie Shooter 2**, закликивали стилусом в **Little Red Riding Hood's Zombie BBQ** (NDS), устраивали ей фитотерапию в **Plants vs. Zombies** и глушили сковородами в **Left 4 Dead 2**. Ну а в качестве финального аккорда нам предложили устроить бодрящую автопрогулку с художественным размазыванием зомби по асфальту. В **Zombie Driver** нам предстоит заниматься именно этим.

Дорогу покажешь?

После серии взрывов на химическом предприятии в одном

Оружие в игре нужно экономить всеми силами: число зарядов строго ограничено, а дополнительные обоймы попадаются не очень часто. Поэтому основное средство уничтожения зомби — колеса, бампер и выступающие из корпуса шипы.

Даже тяжеленный автобус буксует, если на его пути оказывается несколько десятков зомби. Остальные мертвяки в такие моменты всеми силами разносят кузов авто..

Откуда растут ноги у зомби

Первый, куда более удачный проект создателей Zombie Driver

Команда разработчиков, которая трудилась над Zombie Driver, до этого уже отметилась в игровой индустрии. Именно эти люди создали мод для Half-Life 2 — D.I.P.R.I.P. (www.diprip.com). Дополнение превращает игру в залихватские сражения на милитаризованных авто. Вы с десятками других игроков носитесь по постъядерным пустошам и стараетесь всеми силами свести на нет поголовье врага (несколько режимов игры — прилагаются). В отличие от Zombie Driver, в этом моде нет никаких сюжетных заданий и нудных миссий, а есть только стильные боевые тачки, множество видов оружия, драйв и море фана.

К слову, боевое багги перекочевало в Zombie Driver прямиком из D.I.P.R.I.P. Жаль, что то же самое не произошло с другими машинами: давить зомби огромным бронированным бигфутом было бы очень весело.

американском городе почти все обитатели превратились в одержимых чудовищ — отныне их ничто не волнует, кроме запаха сочного свежего мяса. Те, кто по каким-то причинам не зомбифицировался, прячутся в бункерах и бомбоубежищах и иногда совершают вылазки на поверхность, чтобы отбить от орд мертвяков таких же, как они, несчастных, которым удалось забаррикадироваться в каком-нибудь уцелевшем здании. Мы выступаем в роли одного такого спасателя.

Перемещаться по городу на своих двоих нельзя (тут же настигнут и разорвут), единственный вариант — рассекать по улицам на авто. Выезжаем с территории хорошо защищенной базы, вдавливаем газ в пол и, следуя целеуказателю, несемся за очередной порцией выживших. По пути давим, расстреливаем и выжигаем целые орды попадающихся на пути зомби. Добираемся до места, загружаем выживших на заднее сиденье автомобиля, а дальше либо отходим огородами обратно в убежище, либо отвозим пассажиров в чудом сохранившийся аэропорт.

К сожалению, мчаться по городу с ветерком на максимальной скорости получается далеко не всегда. Зомби на основных магистралях не просто много — кое-где из-за них не видно даже самой дороги. На некоторых перекрестках машина в буквальном смысле увязает в мертвых телах. Как только скорость потеряна, на болид накидывается контингент всех ближайших моргов и начинает крушить и ломать.

Приходится искать обходные пути, заруливать в подворотни, срезать путь по тихим переулкам, объезжать особо крупные бригады зомби по городским паркам и окраинам. Там, впрочем, тоже поджидают неприятности. Например, огромные стаи собак-зомби, которые в самом прямом смысле пытаются выгрызть вас из спасительного авто. Но этих хотя бы можно давить целыми стаями.

За проезд передаем

Движок игры, несмотря на старомодную изометрию, полностью трехмерен, а почти все объекты на уровне подчиняются реалистичным законам физики. Передвигаться по здешним ландшафтам — отдельное удовольствие. Машина с лязгом врезается в поребрики, со звоном сносит хлипкие заборы и ограды, с лихим хрустом срубает ножки светофоров. Припаркованные же у обочин машины при лобовом контакте красочно взрываются.

Разработчики сделали очень простой и логичный ход — наша машина не получает никаких повреждений от столкновения с препятствиями, урон могут нанести только зомби. В результате путешествие по карте превращается в самую настоящую вакханалию. Главное — не увле-

Все оружие и апгрейды в игре приобретаются за доллары. Вот только совершенно непонятно, как и с кем могли сохраниться товарно-денежные отношения в городе, населенном тысячами зомби.

Взрывать припаркованные машины — очень весело, но никакого практического смысла в этом нет.

Зомби неугомонный

Основные способы упокоения нежити

У нас в редакции в Zombie Driver одновременно играло сразу несколько людей, и вот какую интересную особенность мы заметили. Во время прохождения первых трех-четырех миссий у каждого человека формируется свой собственный стиль уничтожения мертвечины. После этого он почти всю игру проходит, используя лишь его. А ведь способов расправиться с нежитью в Zombie Driver значительно больше. Чтобы вы не зацикливались на какой-то одной методике, мы расскажем вам о нескольких вариантах зомби-геноцида.

Кишки из-под капота

Зомби можно просто давить колесами. Этот самый очевидный вариант на самом деле имеет несколько тонкостей. Врубаясь на машине в самую гущу мертвяков, важно не закопаться в ней окончательно. Вовремя нажать на тормоз и задним ходом выбраться из кровавой мясорубки. Снова разогнаться, снова сдать назад... и так до самого последнего зомби.

Кровавая мельница

На площадях и больших перекрестках можно давить зомбаков, наворачивая круги. Вы просто зажимаете газ и поворот и начинаете методично разравнивать тела по асфальту. Проще всего этот метод работает с боевым багги, у которого хватает инерции и защиты, чтобы перемалывать в фарш большое количество нежити. Но и другие авто тоже сгодятся.

Прощальный поцелуй

Когда вы приехали в точку «сбора выживших», вам нужно уничтожить всех зомби на прилегающей территории, иначе люди не выйдут из здания. Проще всего сделать это при помощи оружия. Но действовать надо с умом. Сначала врубаетесь в кучу мертвяков и давите самых мелких. А затем, сдавая назад, расстреливаете увязавшихся за вами зомби.

Отбортуй меня нежно

Самый сложный, но и самый эффектный способ уничтожить большую группу зомби. На большой скорости надо резко ударить по тормозам (клавиша «Пробел») и пустить машину в занос. Если рядом есть мертвяки, то ваше авто снесет их бортом. Высший пилотаж — задеть кузовом припаркованные авто. В этом случае оставшихся зомби накроет ударной волной.

кататься. Выжившие не будут ждать вечно: если не успеть в отведенное время, зомби доберутся до несчастных и сожрут их. Игра на этом обычно не заканчивается — большая часть миссий не засчитывается, только если вы вообще никого не спасли или ваша машина разрушена, — но вот заработать не удастся. А деньги в Zombie Driver жизненно необходимы.

Именно на них прокачиваются транспортные средства и покупается новое оружие. В самом начале игры мы рассекаем по городу на хлипком такси с прикрученными к крыше гатлингами, — за раз эта желтая колымага способна перевезти лишь несколько человек. Каждую миссию приходится выполнять в несколько заездов. Через некоторое время вам выдадут более продвинутую спортивную машину, потом дело дойдет до кареты скорой помощи и автобуса, который вмещает за раз до сорока восьми человек. А ближе к финалу, если внимательно выполнять побочные задания, вы будете рассекать уже на бронированном багги.

Ушел на базу

Игра берет отличный старт, но срывается на взлете. За первые две-три миссии вы изучите все здешние закоулки, выучите особенности поведения и научитесь уничтожать все виды зомби, получите массу удовольствия, круша на своем пути заборы и ящики. К шестой-седьмой миссии прокачаете до максимума все пять доступных стволов и поймете, что реальную пользу приносят только гатлинг и огнемет.

Все последующие задания сливаются в череду рутинных заездов: улица, забор, подворотня, стая собак-зомби, мясо на капоте, забрать выживших, доставить обратно... повторить снова, снова и снова.

Единственный стимул, который используют разработчики, чтобы мы окончательно не заскучали, — новые тачки. В начале некоторых заданий нам открытым текстом объясняют, где их можно найти. В промежутке между спасением выживших заезжаем по означенному адресу, уничтожаем там всех зомби и получаем вожделенное авто, к динамике и особенностям которого привыкаем еще одну-две миссии.

■■■

Но этого, к сожалению, недостаточно. Zombie Driver катастрофически не хватает интересных, необычных, увлекательных заданий. Совершенно непонятно, почему разработчики, придумав оригинальную игровую механику, смоделировав в мельчайших деталях довольно большой город и прикрутив к этому без всяких преувеличений чудесную физику, не сделали такого очевидного шага. Что стоило разбавить череду монотонных заездов миссиями-преследованиями? Сражениями с огромными боссами-зомби? Да что там! Сгодились бы даже банальные гонки на время с другими машинами спасателей: кто за минимальное время соберет больше всего выживших.

Вместо этого на протяжении всей игры нам предлагается совершать одно и то же монотонное действие. Складывается ощущение, что создатели в какой-то момент поняли свою ошибку и специально ограничили число миссий. За те семнадцать заездов, что вам предстоит совершить, Zombie Driver не успевает надоесть до зубовного скрежета. Под конец игра вызывает лишь легкое раздражение и надежду, что в следующей части, о которой прозрачно намекается на форуме, главная ошибка будет исправлена и Zombie Driver, наконец, раскроет весь свой потенциал. Но пока — увы. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 60%

Дождались?
Самый настоящий зомби-кармагеддон, который надоедает несколько раньше, чем заканчивается.

Геймплей	6
Графика	7
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	8

Рейтинг
6,5
«Выше среднего»

Ritmix®
moving sound
Ritmix RF-9800
Стильный mp3-плеер
Сенсорный ЖК дисплей 3 дюйма (16:9)
До 16 Гб память + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст
Диктофон, Радио, Графический планшет
До 26 часов работы
Размеры: 96 x 55 x 12 мм
Вес: 74 г
www.ritmixrussia.ru
BLADE
GROUP OF COMPANIES
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ЖАНР
ЭКШЕН
РОЛЕВАЯ ИГРА
СИМУЛЯТОР
ИЗДАТЕЛЬ
РУССОБИТ-М
РАЗРАБОТЧИК
DEEP SHADOWS
ПОХОЖЕСТЬ
FREELANCER
СЕРИЯ XENUS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ

САЙТ ИГРЫ
WWW.PRECURSORS-GAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
3 ГГЦ, 1 ГБ,
256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 DUO 2,2 ГГЦ,
2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

КИРИЛЛ ВОЛОШИН, ГЕОРГИЙ КУРГАН

ПРЕДТЕЧИ

«**Предтечи**», безусловно, были одним из самых амбициозных проектов не только на постсоветском пространстве, но и по меркам игровой индустрии вообще. Шутка ли — соединить в рамках одной игры полноценный шутер, RPG и космический симулятор с перелетами между планетами и звездными системами! Игр с таким размахом сегодня никто уже не делает. В **Mass Effect** есть шутер и ролевая составляющая, но нет симулятора. В отечественном «**Паркане**» и в серии **Universal** Дерека Смарта были космические сражения и бои на поверхности планет, но не было и намека на полноценную RPG.

Наверное, где-то глубоко в душе такую игру хотели бы сделать многие. Но всех очевидным образом отпугивало осознание того, какой объем работ нужно провести, чтобы из жанрового винегрета получилось что-то хоть сколько-нибудь качественное. Всех, кроме украинцев из **Deep Shadows**, авторов чуть менее амбициозной дилогии **Xenus**. Другой вопрос, что качество, судя по всему, не входило в число их приоритетов. Под конец многолетней разработки главным было пересечь финишную ленточку, а уж как это сделать — ползком ли, на коленях, задом наперед или вперед ногами — не важно.

Три в одном

Формально с поставленной задачей в Deep Shadows справились — у них действительно получилось уместить в одной игре три очень разных жанра. Основные события разворачиваются на поверхности планет. В основе «планетарного» геймплея лежит тот же Xenus, то есть шутер с открытым миром, ролевой системой и возможностью управлять транспортными средствами. Схема хорошо знакомая: мы получаем сюжетные задания от ключевых персонажей и побочные квесты — от страждущих местных жителей (учтите, своими проблемами здесь готов поделиться даже последний фермер с захолустной плантации). Кроме того, работу

Фракции в игре вполне ожидаемые: бандиты, вольные торговцы, мирные жители. Центральный же конфликт разгорелся между тоталитарной Империей и либеральным Демократическим союзом.

С появлением космических полетов в привычной по Xenus системе перков появились новые: можно, например, приобрести способность садиться на хвост кораблю противника.

Враги не блещут интеллектом: максимум, чему они обучены, — это постоянно менять диспозицию и не останавливаться на линии огня.

Как и обещали авторы, тут есть несколько органических видов оружия — ручные насекомые и животные, которые могут стрелять ядовитыми личинками или менять состав ДНК врага, превращая его в букашку.

почти наверняка предложат в одной из семи враждующих фракций (если вы еще не успели испортить с ними отношения). Метод решения любой задачи прост: закупаемся боеприпасами, бронежилетами и стимуляторами, ставим новые апгрейды на оружие, сигаем в багги и едем убивать всех несогласных.

Выполняя квесты, мы зарабатываем опыт, получаем уровни и постепенно обрастаем перками. Система навыков не изменилась по сравнению с Xenus 2: одни открывают, например, возможность использовать тяжелое оружие, другие дают пассивные бонусы, скидки у торговцев и прочее, а третьи отвечают за ловкость в обращении с техникой.

Решив все дела на первой планете, мы получаем в собственность персональный звездолет. И тут начинается обещанный космический симулятор в стиле **Freelancer** и серии **X**. Игрок может свободно путешествовать по десяти звездным системам, в каждой из которых есть несколько крупных планет и пара космических станций. На некоторые планеты можно высаживаться, а там, конечно, ждет ворох новых квестов — описанная в позапрошлом абзаце последовательность действий повторяется.

Что касается космического корабля, то он, как и положено, оборудован энергетическими щитами, бластерами, ракетницами, а также слотом под апгрейды, которые продают и устанавливают на космических станциях. Там же можно узнать свежие галактические новости, посетить бар (из самого темного угла на героя непременно набросится кто-нибудь в комбинезоне и с очередным квестом) и набить трюм товарами на продажу. Есть и другие способы заработать: в системах полно ценных астероидов, пиратов и торговых кораблей, которые можно грабить или, наоборот, охранять.

Космос без режиссера

Словом, вроде бы все на месте — стрельба, ролевая система, гонки, космос, торговля... Но радоваться как-то не получается. Во-первых, «Предтечи», как и Xenus, так и не сумела выйти за рамки термина «полупрофессиональная игра из бывшего СССР»: игра выглядит так, как будто ее делали талантливые, но не слишком умелые и опытные люди. Основной сюжет так и норовит потеряться на фоне неимоверного количества второстепенных квестов, режиссура отсутствует как класс: редкие примитивные ролики дополняются односложными миссиями в стиле «слетай туда, убей тех, вернись обратно». Квестов много, но большинство из них по своей структуре весьма примитивны. И к тому же дополнены фирменным «юмором» от Deep Shadows, центральные темы которого, как и пять лет назад, — одесский акцент и застольно-алкогольные шутки из арсенала «Юмор FM».

Кроме того, невооруженным глазом заметно, что разработчики переоценили свои силы: наобещать всего на свете они смогли, втиснуть все это в одну игру тоже как-то умудрились, а вот на то, чтобы довести полученную концепцию до ума, их уже не хватило. Шутер, как и в Xenus 2, получился довольно нелепым. Неудобно целиться, неудобно стрелять, неудобно даже двигаться, потому что физика тут тоже нелепая. При попытке перейти на бег персонаж начинается перемещаться как плохо управляемый чан с борщом: врезается в стены, считает все углы, падает с моста и задевает взрывоопасные бочки. Транспортные средства, как и в предыдущих играх укра-

Техническую отсталость движка Deep Shadows традиционно пытаются замаскировать яркими красками и спецэффектами.

«Предтечи» страдают от той же болезни, что и Risen: каждая третья пара NPC тут — однояйцевые близнецы. Но если немцы хотя бы старались менять цвет волос и прическу, то здесь нет и этого.

инцев, скорее раздражают, чем приносят удовольствие: управление неотзывчивое, поведение машин на дороге — неадекватное.

Многие элементы игры выглядят так, как будто их забыли там со времен ранней альфа-версии. Например, торговля: можно пройти всю игру, ни разу не вспомнив про увлекательную возможность торговать экзотическими фруктами. Никакого желания перевозить товары со станции на станцию, равно как и сопровождать купцов, не возникает — денег и без того хватает. Понять, где и на что цены выгоднее, можно только методом тыка, а сопровождение торгового корабля может затянуться на полчаса реального времени, большую часть которого вы будете просто куда-то меланхолично лететь.

Полноценного симулятора космического бродяги из «Предтеч» тоже не вышло. Космос в этой игре мертв и безжизнен во всех смыслах: новости практически не обновляются, в барах на одних и тех же местах одни и те же люди сидят в одной и той же позе (на планетах та же история). Летная модель примитивна, нет ощущения, что управляешь космическим кораблем. Мы, конечно, понимаем, что в условиях нулевой гравитации есть свои физические тонкости, но летать из-за них просто скучно. Переключение на «симуляторный» режим в настройках игры сути не меняет.

Есть и проблемы с балансом: некоторые виды оружия откровенно мощнее и эффективнее других, и, как только вы получите их в свое распоряжение (а это может произойти уже на второй доступной планете), необходимость использовать что-то другое отпадет.

Плюс, конечно, ворох технических проблем. Частые вылеты на рабочий стол, неожиданные тормоза в некоторых локациях, несрабатывающие скрипты, несдающиеся квесты, графические артефакты на видеокартах семейства ATI — и вот уже в Сети появляются первые самодельные фиксы, а на официальном форуме открывается топик «Пожелания к первому патчу».

Своя правда

Тем не менее у «Предтеч» есть несколько неоспоримых преимуществ. Игровой мир, при условии что вы согласны играть по придуманным разработчиками правилам и не задаете лишних вопросов, насыщен событиями. Вы прилетаете на новую планету, решаете какие-то проблемы местной расы, сразу за этим беретесь доставить некоему аристократу партию специй, по пути берете на борт случайную попутчицу, отбиваетесь от пиратов, прилетаете на одном крыле, загружаете товар, а кто-то уже стучит вас по плечу и слезно о чем-то просит — сидеть без дела и любоваться закатами решительно некогда.

Там, где не хватает режиссуры и качественных диалогов, авторы берут количеством и концентрацией событий. Квесты примитивны, но их много, при этом некоторые из них можно решать разными способами: например, есть вариант просто убить старика-садовода, чтобы выкрасть экземпляры уникального растения, но никто не запрещает вам правильно построить разговор, и он отдаст их сам. А исследовать огромные пространства здесь подчас даже интереснее, чем в **Far Cry 2**, **Borderlands**, **Red Faction: Guerrilla** и многих других sandbox-играх. Просто потому, что авторы наполнили планеты необязательными, но милыми сердцу деталями: например, по дороге из города до лагеря бандитов вы можете случайно наткнуться на старого людоеда, который попросит героя подойти поближе, потому что силы у каннибала уже не те и самостоятельно подняться и сожрать игрока он не может.

Вызывает уважение и проработка мира. Да, местами игровая вселенная выглядит как фанатское подражание «Дюне» и «Звездным войнам», но при этом авторам удалось создать почти десяток действительно разных планет с собственной флорой и фауной, своеобразными расами и даже уникальными ездовыми животными.

Практически на каждое «против» у «Предтеч» найдется свое «за». Шутер кажется кособоким, но успехи игрока во многом зависят от того, как он прокачивал героя: все-таки «Предтечи» — ролевая игра. Физика выкидывает коленца, зато в ней учтены даже самые мелкие детали: много ли вы видели экшенов, в которых приходится менять простреленное кем-то колесо? Сюжет банальный, зато нелинейный: испорченные отношения с одной фракцией могут лишить вас массы уникальных квестов, а по ходу игры сценаристы пару раз попросят сделать судьбоносный выбор, от которого будет зависеть последующий набор сюжетных заданий и локаций, в которые вас отправят. Правда, тех, кто сумеет осилить историю игры до конца, ждет малоприятный сюрприз. Складывается впечатление, что то ли деньги, то ли терпение у авторов кончились прямо в середине очередного рабочего дня, поэтому сюжет заканчивается буквально во время очередного диалога.

■■■

«Предтечи» — это настоящий динозавр, прощальный привет отечественной игровой индустрии конца девяностых — начала двухтысячных. Во времена, когда проект был только-только анонсирован, многие российские разработчики и игроки еще верили в чудеса: например, в то, что силами собственного творческого гения можно с нуля создать огромную «игру мечты», в которой все будет как на Западе, только лучше и «с гонками».

Сегодня, кажется, всем уже очевидно, что одного таланта и амбиций недостаточно, а качество игры отнюдь не определяется длиной ее фичер-листа. Одумались все, кто выжил (даже **GSC Game World**, несмотря на оглушительный успех **S.T.A.L.K.E.R.**, бросили экспериментировать ко второму аддону), но Deep Shadows гнули свою линию упорнее всех и, несмотря ни на что, сумели-таки закончить работу над Xenus 2 и «Предтечами». За верность идеалам они, конечно, заслуживают оценки «отлично», но по уровню исполнения — застыли на отметке «удовлетворительно». «Предтечи» — по-своему интересная игра, она даже может выступать на разогреве у **Mass Effect 2**. Но разве об этом мы мечтали пять лет назад? ■

Расу разумных птиц Клатц терзают междоусобицы: враждующие кланы никак не могут решить, в каком направлении их великой нации следует двигаться дальше.

В игре есть смена дня и ночи, динамическое изменение погоды и разнообразная архитектура — но парализованные персонажи-близнецы никак не дают поверить в реальность игрового мира.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО НАСТОЯЩЕМУ

Если верить официальному списку FAQ на сайте игры, на прохождение «Предтеч» понадобится около 20 часов. В течение этого времени игроку предстоит стрелять, путешествовать между планетами и общаться с различными персонажами. По подсчетам редакции «Игромании», те же самые впечатления можно получить за гораздо меньшее время, занимаясь при этом схожими вещами

Что? Частично органическое оружие, нуждающееся в пище.

Чем заменить? Пейнтбол — командная игра с применением ручного пневматического оружия — не только популярна среди офисных клерков, но и используется для подготовки кадров для действующей армии в нескольких странах мира. Главный атрибут любого игрока в пейнтбол — маркер: частично органическое (в его конструкцию входит пластик, который имеет органическое происхождение) оружие, которое регулярно приходится «кормить» свежими шариками — тоже органическими (их оболочка изготавливается из желатина).

Время 4 ч

Что? Реальная возможность побывать на различных планетах.

Чем заменить? На выбор — сеть ресторанов «Планета суши», керлинг-клуб «Планета льда» (европейская кухня, бизнес-ланч), магазин спортивного снаряжения «Планета спорта», ресторан «Планета Космос» (русская, итальянская, европейская кухня, Wi-Fi), антикварный магазин «Планета Антик» и сеть фитнес-центров «Планета Фитнес».

Время 3 ч

Что? Огромное количество разнообразных врагов.

Чем заменить? Государственное учреждение культуры города Москвы «Музей-панорама «Бородинская битва». Основа этого мемориального комплекса — панорама, завершенная Францем Алексеевичем Рубо в 1912 году к столетию одноименной битвы. Сообщается, что 7 сентября 1812 года у села Бородина армии Российской империи противостояло огромное количество разнообразных врагов — по разным данным, от 130 до 150 тысяч французских солдат и офицеров, а также 587 орудий.

Время 2 ч

Что? Взаимодействие с сотнями NPC различных вражеских рас.

Чем заменить? Московский метрополитен был открыт 15 мая 1935 года. Сегодня в нем — 12 линий, 180 станций и 4545 вагонов, которые ежедневно перевозят около 7 миллионов пассажиров. Среди них можно найти представителей большинства известных науке рас, но редакция «Игромании» предупреждает — хотя далеко не все из них являются враждебными, будьте внимательны и осторожны!

Время 4 ч

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Предтечи», кажется, предлагают игроку все, о чем он только может мечтать: шутер, внушительный парк управляемой техники, элементы ролевой игры и космического симулятора. К сожалению, большинство компонентов игры выглядит привлекательно только на бумаге — в реальных же «Предтечах» игроку часто придется изнывать от скуки и слоняться по пустому миру.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Жанр
Авиасимулятор

Издатели
Gaijin Entertainment
yuPlay

Разработчик
Gaijin Entertainment

Похожесть
Серия «Ил-2 Штурмовик»
Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII

Мультиплеер
Локальная сеть, интернет

Сайт игры
www.airwargame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: 3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Желательно: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

RS@IGROMANIA.RU

КРЫЛАТЫЕ ХИЩНИКИ

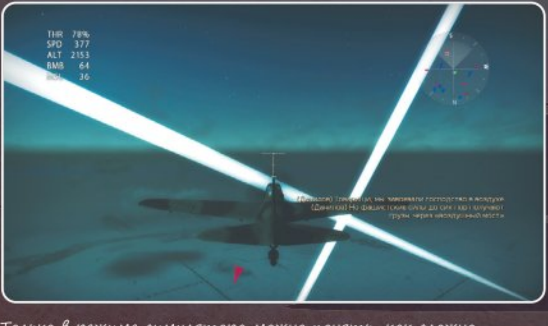
Алексей Моисеев

Рискни мы на заре 2000-х сказать кому-нибудь, что новая игра из серии **«Ил-2 Штурмовик»** (лучшего, напомним, в мире хардкорного авиасимулятора) будет портом с консолей, то наверняка получили бы кулаком в глаз. За богохульство. Это как если бы вдруг помирились Северная и Южная Корея. Или Элвис Пресли оказался инопланетянином. Но иногда в нашем мире происходят даже самые невероятные события. Встречайте: авиасимулятор **«Крылатые хищники»**, честный перенос игры **«Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники»** с приставок на PC.

Приятного полета

Для тех, кто консольную версию никогда не видел, надо пояснить: «Крылатые хищники» — это не аркадная леталка. Точнее, не совсем аркадная леталка. В груди у нее бьется та же самая серьезная летная модель, что и у компьютерного «Ил-2», но так как игра изначально создавалась для приставок, на которых хардкорных авиасимов раньше не было никогда, то разработчики пошли навстречу новичкам. Современный игрок, не прошедший PC-закалки в середине 90-х (да и просто тот, кто впервые сел за виртуальный штурвал), вряд ли захочет разбираться, почему его самолет постоянно закручивается в небе, как юла, и неминуемо грохается на землю. Поэтому разработчики максимально внимательно относятся к летчикам-новобранцам. Для них в игре есть специальный переключатель, который одним щелчком превращает авиасимулятор в аркаду, где самолеты Второй мировой легко разгоняются до 1000 км/ч и без проблем закладывают в воздухе такие виражи, какие не каждый современный истребитель выдержит.

Вообще уровней сложности здесь три: помимо аркады, есть еще реалистичный режим и симуляторный. Вот тут как раз и начинается хардкор. Военные машины из юрких, легко управляемых истребителей превращаются в трясущихся капризных старичков, так и норовящих клюнуть землю носом при слишком резком нажатии на штурвал. И если на реалистичном уровне сложности еще остаются небольшие упрощения и можно худо-бедно летать с геймпадом, то в режиме симулятора понадобится джойстик — в противном случае вы будете похожи на пьяную муху, а никак не на летчика-аса. Причем в компьютерной версии вернулись многие элементы управления самолетом, не влезшие в консольный вариант. Теперь можно, например, управлять шагом винта, открывать/закрывать жалюзи двигателя и обогащать/обеднять смесь, если это вам о чем-то говорит. Хотя на аркадном уровне сложности с управлением разработчики все-таки перемудрили: мышь здесь используется для бесполезного верчения камеры вокруг самолета, а маневрировать приходится с клавиатуры, что очень неудобно. Так что перед игрой строго рекомендуется



Только в режиме симулятора можно понять, как сложно летать ночью.

Обзор из кабины старого самолета сильно ограничен. Например, чтобы посмотреть на землю, надо уйти в пике или развернуть машину пузом вверх.

Пилоту несказанно повезло три раза подряд: самого не убило, бензобаки не взорвались и крыло не отвалилось.

Вот как плохо без самонаводящихся ракет: всего полкилометра до цели, а враги мажут, как новобранцы.

	Аркада	Реалистичный	Симулятор
Интерфейс	Весь набор юного летчика: радар, предупреждения о подстерегающих в небе опасностях, а также прицел, учитывающий движение цели.	Исчезает точный прицел, определять скорость цели приходится на глазок. Ограниченный боезапас.	Вид исключительно из кокпита, из удобств — только приборы в кабине. Искать врагов и отличать их от друзей приходится визуально.
Летная модель	Простая летная модель. Самолет не может свалиться в штопор и идеально слушается штурвала. Уменьшено сопротивление воздуха и гравитация.	Самолет становится более капризным, легко уходит в штопор. Появляется отдача от стрельбы. От резкого набора высоты сильно падает скорость.	Полная симуляция. Самолет не может лететь прямо из-за вращения винта — надо настраивать триммер. Появляется контроль над закрылками и двигателем.

обзавестись хоть каким-нибудь геймпадом.

Летчики-пилоты, бомбы, пулеметы

В «Крылатых хищниках» разработчики не мелочатся и проводят вас практически через всю Вторую мировую войну, начиная от битвы за Британию, через Сицилию и Сталинград, а заканчивая взятием Берлина. Игра получилась серьезная, и это одновременно ее плюс и минус. С одной стороны, здесь нет эффектных голливудских приемов вроде внезапного появления в небе стометрового дирижабля-убийцы (см. **Blazing Angels 2**). С другой стороны, жизнь военного летчика тоже скучной не назовешь: будут и обычные дуэли в воздухе, и защита бомбардировщиков, и бомбежки фашистских войск и укреплений. Есть даже один ночной вылет в свете рыскающих по небу прожекторов и одна стелс-операция на бреющем полете (в режиме симулятора от напряжения можно легко раздавить джойстик).

Однако иногда игра все-таки скатывается в занудство, и дело тут вовсе не в реалистичности, а в не очень удачно сгруппированных заданиях. Например, после десятиминутной бомбежки наземных объектов вас в новой миссии запросто могут попросить снова что-нибудь разбомбить. Но это все-таки несравнимо лучше классических кампаний из старого «Ил-2», где до цели порой приходилось лететь несколько десятков минут. Здесь вы практически сразу оказываетесь в гуще событий. Это как раз тот случай, когда скучная реалистичность принесена в жертву динамике.

Недостаток фантазии разработчики компенсируют самым наглым и очевидным образом: картинкой. Без преувеличения можно сказать, что «Крылатые хищники» — самая красивая игра про самолеты на сегодняшний день. Объемные облака, великолепно прорисованная земля, которая не превращается в мутное коричневое пятно при снижении, и много-много огня — вот лицо современного «Ил-2». Консоли игру тянули с трудом (она подтормаживала в особо насыщенные моменты), в то же время на PC все плавно, четко и еще красивее, чем раньше.

Особое внимание хочется уделить самолетам, детализация которых бьет все рекорды. Они не только красиво летают, но и восхитительно разваливаются на кусочки благодаря серьезной модели повреждений. На корпусе остаются следы попаданий, дырявятся и отваливаются крылья, взрываются моторы и бензобаки, а при определенной доле везения можно метким выстрелом убить пилота. Разработчики даже сделали специальную камеру, следящую за жертвой, чтобы вы уж точно во всех подробностях разглядели, как она в огне и клубах дыма рухнет на землю.

Картинку дополняет великолепный звук. Когда мимо вас проносится мессершмит, то аж поджилки трясутся, а стоит залететь в звено бомбардировщиков, как гул поднимается такой, что кажется, будто комната сейчас сама взлетит, наберет высоту и ляжет на курс.

■■■

Gaijin Entertainment хоть и уверяла всех, что не собирается портировать «Крылатых хищников» на PC (а мы делали вид, что верили), поступила в итоге очень правильно: не просто лоб в лоб перенесла игру с приставок, но и добавила в нее необходимые изменения (улучшенные графика, физика, управление). В итоге получился авиасимулятор практически для всех категорий игроков: он способен не только удовлетворить запросы прожженных асов, но и привить новичкам любовь к небу, к полетам, к эпохе, когда исход воздушного боя решали не компьютерные системы наведения, а навыки живых пилотов. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 90%

Дождались?
Отечественный блокбастер про самолеты, способный любого человека превратить как минимум в Ивана Кожедуба.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг
8,5
«Отлично»

Жанр
Экшен
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montreal
Издатель в России/
локализатор
Бука
Похожесть
Far Cry
Mass Effect
World of Warcraft
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
www.avatarmoviegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

JAMES CAMERON'S AVATAR THE GAME

Александр Башкиров

Уже по первым выставочным демоверсиям и неуклюжим роликам можно было заключить, что из **James Cameron's Avatar: The Game** вряд ли выйдет что-то путное. Разработчики с удовольствием показывали живописные виды Пандоры, при каждом удобном случае демонстрировали свою игру в стереорежиме (оборудование для которого все еще стоит как несколько десятков билетов на «Аватар» в 3D), но о том, что там у Avatar внутри, молчали до последнего.

Как выяснилось, не зря. Avatar: The Game — это обычная поспешная адаптация Большого Дорогого Фильма, создатели которой уделяли слишком много внимания картинке и слишком мало — мелочам вроде сюжета и игровой механики. При этом со стороны игра выглядит довольно выгодно: ее можно проходить двумя способами (за десантника и за трехметрового синекожего инопланетянина-на'ви), в боевых действиях участвует масса военной техники, в свободное время можно читать «Пандорапедию» и постепенно подчинять себе планету, отвоевывая у на'ви (или у людей) сектора в специальной мини-игре. Есть, наконец, мультиплеер. Казалось бы, с такими исходными данными должен был получиться как минимум небезнадежный проект.

Лес в черном свете

На Пандоре существует три типа локаций: джунгли, ночные джунгли и горные долины с водопадами и висячими островами. Даже без всяких стереоочков и 120-герцевых мониторов флора и фауна выглядят здорово. Лес живет, шевелится, лопается облаками ядовитого газа под пулями и красиво горит, если полить его из огнемета. А в ночное время суток это все еще и фосфоресцирует! Горные уровни смотрятся чуть менее эффектно: полет на баньши под крутыми арками и водопадами впечатляет не так, как полет на вертолете через дремучий лесной туннель, но все еще неплохо.

Разработчики потратили массу сил и времени на создание убедительной имитации биосферы: даже если учесть,

Управлять экзоскелетом в игре совсем не так круто, как кажется со стороны. Уж очень нелепо он переваливается при беге!

При заездах на военном транспорте внезапно выясняется, что камера в Avatar очень неудобная.

Даже на таких открытых уровнях мы ходим по узким горным тропам и прыгаем с камня на камень, как Принц Персии.

Полет на вертолете через мрачные джунгли — единственный по-настоящему запоминающийся фрагмент игры.

что все это позаимствовано из фильма Кэмерона, живой мир Пандоры в Avatar: The Game можно долго рассматривать и одобрительно кивать. Но это длится ровно до того момента, пока не начнется игра. Представьте себе ситуацию: вокруг ТАКИЕ декорации, вы играете за десантника, находите боевой экзоскелет, садитесь в него и начинаете прорываться сквозь джунгли, расстреливая здоровенных на'ви и подвернувшуюся живность, кругом пламя огнеметов и взрывающиеся растения... а вы все равно зеваете.

Игру, в основе которой лежит James Cameron's Avatar, трудно сделать полностью неиграбельной. Большая часть современных шутеров в любом случае на 80% состоит из яркого шоу. Но проблема в том, что разработчики, похоже, абсолютно не понимают, как делаются современные однопользовательские игры, для чего в них играют и чем они отличаются от, скажем, MMORPG.

Сходства с онлайновыми ролевыми играми у Avatar больше, чем с динамичным консольным шутером по фильму. Мы выполняем одинаково унылые квесты: сначала надо починить две сломанные ультразвуковые установки, потом собрать пять образцов хищного чертополоха, затем найти семь рюкзаков со взрывчаткой... Кроме того — путешествуем на маунтах из очередных Игольных холмов в очередную Икнимаю. Причем когда в роли маунта выступает увешанный оружием вертолет или боевой экзоскелет, это еще терпимо. Но когда нам предлагают взобраться на неторопливый инопланетный аналог лошади или, хуже того, застревающего в каждой скале птеродактиля — снова случается приступ дежавю.

При этом, в отличие от тех же MMORPG, уровни в Avatar — вовсе не вольные лесные просторы, как можно было бы подумать. Все действие происходит либо на базах (круглая поляна или котлован), либо в змеящейся по карте узкой кишке, по которой мы двигаемся из точки А в точку Б вплоть до выполнения последнего квеста.

Versus

Кампания за десантника в Avatar смотрится чуть живее, чем за на'ви, — там хоть есть в кого и чем пострелять, а биосфера время от времени выплевывает на голову интересных противников вроде гигантского трицератопса. Хотя даже тут нас жестоко обманывают: вот мы сломя голову несемся навстречу трицератопсу в экзоскелете, мысленно предвкушая грандиозную битву... которая проходит в неинтерактивном ролике! После его окончания экзоскелет оказывается разломанным, и мы вынуждены бегать вокруг трицератопса пешком и палить ему в круп из штурмовой винтовки.

Играть за на'ви вообще нет смысла: все как за десантника, только квесты еще зануднее (пока десантура занимается геноцидом, на'ви предлагают пошлые экологические подвиги: в одной миссии нужно обстреливать из лука ездящий по кругу бульдозер), а против экзоскелетов приходится воевать при помощи луков, пары мечей или инопланетной булавы. Беспокоиться, однако, не стоит — действительно грозные противники встречаются редко, а большую часть времени приходится комически избивать булавой карликовых (на'ви, напомним, в среднем в полтора раза выше людей) человечков. В этой игре есть комбо, режим замедления времени, эпические сверхпрыжки и спецспособности... и все это — для расправы с мелкими, жалкими людишками, которые умирают от первого же удара!

Наборы сверхспособностей у на'ви и десантника по большей части одинаковые. Оба умеют включать невидимость, регенерировать, отбрасывать противников взрывом и проводить сверхатаку (на'ви могут призывать себе на помощь насекомых, люди — авиаудар). К такой стандартизации, видимо, пришлось прибегнуть, чтобы было проще организовать мультиплеер, — конечно, легче раздать обеим командам одинаковые скиллы, чем возиться с балансом двух непохожих классов... Но в сингле повторяющиеся приемы — главная причина, по которой кампания за безоружного пришельца в Avatar так похожа на кампанию за вооруженного до зубов десантника.

Апгрейды скиллов, оружия и брони происходят автоматически — игру можно пройти, ни разу не открыв экран прокачки персонажа (псевдоролевой интерфейс Avatar, кстати, ненавязчиво слизан с **Mass Effect** — минус возможность вручную распределять характеристики). Режим Conquest тоже можно не открывать — захват секторов в стратегическом режиме никак не влияет на последовательность миссий и развитие однопользовательской кампании (за контроль над планетой дают совсем пустяковые бонусы к опыту и здоровью). Да и сама «стратегия» — на уровне казуальной флэш-игры.

К сюжетной основе фильма разработчиков не подпустили и, кажется, запретили делать в Avatar хоть что-то яркое и запоминающее (а то вдруг затмят первоисточник!). Ситуация сложилась даже хуже, чем в злополучной **Enter the Matrix**, — там мы играли за третьестепенных персонажей из фильма, а герои Avatar: The Game вообще не имеют отношения к кино. Сюжет игры за на'ви представляет собой цепочку разрозненных квестов вроде «взорвать земной корабль» и «взорвать земной рудник», а главная задача людей — как правило, «убить всех пришельцев».

■■■

В MMORPG мы безропотно терпим однообразные квесты, идиотских NPC и невыразительные бои с неинтересными противниками, потому что за их счет мы развиваем персонажа для великих подвигов. В однопользовательском Avatar нам предлагают точно такой же гринд — но на узких прямолинейных уровнях, с двумя классами персонажей, одинаковыми скиллами и без всяких перспектив. Неожиданных сюжетных поворотов, интересных боссов и походов в увлекательные инстансы не будет. Игра начнется гриндом, гриндом продолжится и гриндом закончится. Вряд ли кто-то заинтересуется подобным продуктом — даже ради самых красивых трехмерных джунглей. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Оправданность ожиданий: 10%

Дождались?

По паспорту — игра по мотивам нового фильма Джеймса Кэмерона. В жизни — невнятный шутер, а также самая одинокая и короткая в мире MMORPG.

Геймплей ★★★	3
Графика ★★★★★★★★	8
Звук и музыка ★★★★★	5
Интерфейс и управление ★★★★★★	6

Рейтинг

4,0

«Плохо»

IGROMANIA.RU

Жанр
Хоррор-квест

Издатель
Iceberg Interactive

Разработчик
Darkling Room

Похожесть
Scratches
Lost Crown: A Ghost-hunting Adventure

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.darklingroom.co.uk

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,2 ГГц, 512 Мб, 128Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Dark Fall: Lost Souls

Кирилл Волошин

Обычно про такие игры, как **Dark Fall: Lost Souls**, пишут, что играть в них не рекомендуется беременным женщинам, детям и лицам с неуравновешенной психикой. А также тем, кто не хочет слышать, как виртуозно ругается матом его жена, — добавил бы от себя автор этих строк. «Сейчас же ^%$#@ выключи этот @^&*% ужас!» — любезно попросила супруга после того, как ваш покорный слуга, засевший за новый квест Джонатана Боакса, своими вскриками и подпрыгиваниями на стуле все-таки разбудил дочку в три часа ночи. Узнай об этом Боакс, он, безусловно, расплылся бы в счастливой улыбке: именно ради таких моментов он и делает свои игры...

О Боаксе мы писали не раз: этот хмурый англичанин уже много лет создает point & click квесты, в которых умудряется пугать игроков буквально видом пустой комнаты. Вдохновение для своих игр он черпает в родном графстве Корнуолл, на родине короля Артура, волшебника Мерлина и мистических кельтских легенд. Первый раз Боакс до полусмерти напугал нас в 2001 году, когда вышла его дебютная **Dark Fall: The Journal**. Там он рассказывал жуткую историю, в центре которой оказался привокзальный отель города Довертон, наполненный призраками и тревожными звуками.

Во второй части, **Dark Fall: Lights Out**, вышедшей в 2004-м, мы покинули Довертон, чтобы расследовать загадочное исчезновение маяка в местечке с не менее английским названием Тревортон. Ну а свежая Lost Souls, третья и, надеемся, не последняя часть сериала, опять рассказывает новую историю. Но разворачивается она в месте, куда мы меньше всего хотели бы вернуться, по крайней мере без роты священников: в том самом зловещем отеле в городе Довертон.

Я не трус, но я боюсь

Начинается Lost Souls многообещающе. Игрок обнаруживает себя в кромешной темноте, слышит тяжелое, сбивчивое дыхание и тут же получает на мобильный телефон вдохновляющее СМС-сообщение от неизвестного: «Ты не один. Я рядом!» После этих строк я молча положил рядом с собой две упаковки валидола. А потом подумал и достал третью... Вскоре выясняется, что ключевой персонаж триквела — маленькая и, судя по всему, мертвая девочка Эми Хэвен, которая бесследно исчезла некоторое время назад. Мы играем за пожилого ин-

Боакс не стесняется подсматривать идеи у коллег: чтобы открыть ящик или дверь, отодвинуть какой-нибудь предмет или вытащить его, здесь, как и в Penumbra, нужно зажать левую кнопку мыши и потащить ее на себя.

На атмосферу работает и тот факт, что мы реально чувствуем главного героя: как он дышит и охает, как дрожит от холода, как пошатывается и как у него начинает плыть перед глазами, когда он нервничает и пугается.

Мобильный телефон нужен герою не только для того, чтобы принимать эсэмэски с угрозами: он тут заменяет внутриигровое меню.

Ножницы и манекены — главные составляющие местного арт-дирекшена.

спектора полиции, который ранее занимался этим делом официально, а после увольнения из органов решил докопаться до истины, так сказать, в частном порядке. Поиски привели его к заброшенной железнодорожной станции Довертона и прилегающему к ней отелю.

Боакс умело обыгрывает наши иррациональные страхи перед образом маленькой девочки, которая неожиданно появляется в конце коридора, напевает ангельским голосом какую-нибудь считалку и так звонко, задорно смеется, что вам хочется орать раненой белугой и срочно бежать куда подальше. А Эми и не думает щадить игроков. Периодически она подбрасывает перепуганному инспектору приглашения «поиграть с ней», и игры каждый раз оказываются весьма специфическими. Один раз нам, стоя в длинном коридоре, придется отвернуться спиной к Эми и внимательно вслушиваться в скрип ее шагов. Услышали — вовремя повернулись и обнаружили, что загадочно улыбающаяся Эми оказалась на пару метров ближе. И так несколько раз, пока, наконец, она не подберется вплотную и... Что будет дальше, лучше не рассказывать, но учтите, что только на этот эпизод у автора ушла половина запасов вышеупомянутого валидола.

Эми, кстати, не единственная маленькая девочка в Lost Souls. Периодически мы находим отрывки из мрачной сказки о четырех сестрах, с каждой из которых случилось что-то малоприятное. При этом одной из главных задач инспектора становится поиск... разноцветных глазок этих девочек. Найти их можно в самых разнообразных местах: например, в куче мусора под окровавленной, утыканной ножницами кроватью.

Помимо девочек страху нагоняют разнообразные призраки. Одни могут вдруг перекрыть вам проход в нужную локацию, выставив вперед свою полупрозрачную руку, другие обожают неожиданно мелькнуть какой-нибудь пугающей фигурой в дверном проеме. А третьи предлагают принять деятельное участие в своей судьбе. Они не могут покинуть отель, где когда-то останавливались, потому что их держит в этом мире тяжелый груз прошлого. Чтобы помочь, инспектор, словно герой сериала «Квантовый скачок» или полярник из игры «**Анабиоз: Сон разума**», переносится в какой-нибудь 1947 год и исправляет там чужие ошибки...

Наконец, помимо сердитой эктоплазмы в Lost Souls есть и вполне осязаемые источники ужаса: какие-то жирные кровавые черви, неумеренно расплодившиеся личинки бабочек, тараканы, а также представители некой демонической расы Shadowkin, выпивающие души.

Тень в мансарде

Конечно, все это вещи — достаточно стандартные приемы, которые можно найти в арсенале каждого второго хоррора. Но действуют они безотказно. Вы прекрасно знаете, что вот сейчас в этом темном проеме наверняка мелькнет что-нибудь страшное, и все равно вздрагиваете, когда это происходит. Боакс по-прежнему идеально работает с освещением (или его отсутствием) и звуком. Кто-то за спиной злобно шипит, кто-то плачет, кто-то шепчет что-то нечеткое герою в ухо, где-то скрипят половицы, свет периодически пропадает. И вот вы уже в полуобморочном состоянии нервно вытаскиваете мобильник, чтобы включить портативный фонарик, и тут же в ужасе отшатываетесь назад, потому что в нечетком свете внезапно появляется неизвестный мужчина. Манекен. Чертов, чертов манекен...

Боакс мастерски использует шаблонные вроде бы приемы и дополняет их собственными задумками. С одной стороны, в Lost Souls полно свойственных для таких классических квестов условностей и откровенно заезженных загадок. Не раз, не два и даже не три игрокам предложат собирать пазл из разорванных частей какой-нибудь газетной заметки или детского рисунка, примечать и запоминать различные цифры, чтобы потом ввести их в кодовый замок, чинить микросхемы и генераторы, прочесывать малоприятные места на предмет спрятанных там ключей. Но есть и действительно нестандартные ситуации и геймплейные решения. О пугающих играх со зловещей 11-летней девочкой мы уже говорили, но вот еще один пример: вы несетесь в автомобиле, за рулем — призрак несчастной женщины, она разъярена и хочет размазать вас обоих об стену, задача — правильно построить разговор, чтобы успокоить ее. Оригинально выглядят и переключения между временными отрезками, когда нам предлагают, например, собрать нужные предметы в прошлом, чтобы применить их уже в настоящем...

■■■

В игровой индустрии инди-хорроры — не то чтобы тот жанр, от которого ждут каких-то прорывов и гениальных идей. Разработчики подобных игр апеллируют к объяснимым человеческим чувствам — боязни неизвестности, клаустрофобии и животному страху перед вовремя мелькнувшей в дверном проеме тенью. Джонатан Боакс верен себе, не стесняется экспериментировать и по-прежнему мастерски доводит игрока до истерики — пока этого вполне хватает. Главное — не забудьте про валидол. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Путешествия во времени, мертвые девочки, беспокойные призраки и теряющий сознание инспектор в лучшем хоррор-квесте 2009 года. Только для сильных духом.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

RS@IGROMANIA.RU

Станислав Ломакин
Георгий Курган

ЖАНР: ВОЗДУШНЫЙ БОЙ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК NIMBLY GAMES
ПОХОЖЕСТЬ TEEWORLDS, BATTLEFIELD HEROES
МУЛЬТИПЛЕЕР ИНТЕРНЕТ
САЙТ ИГРЫ WWW.ALTITUDEGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: 1 ГГЦ, 256 МБ, 64 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 2 ГГЦ, 512 МБ, 128 МБ ВИДЕО

Altitude

Внешне **Altitude** похожа на одну из игр, которые наперебой предлагают скачать продавцы контента для мобильных телефонов: глядя на нее впервые, так и ждешь, что в следующую секунду в углу экрана появится короткий номер, на который идиотски-жизнерадостный голос предложит срочно отправить эсэмэску.

Ничего такого, конечно, не случится: Altitude распространяется через **Steam**, а для ее запуска понадобится как минимум офисный компьютер средней руки. Тем не менее у игры **Nimbly Games** есть еще одно сходство с проектами для мобильных платформ, и это цена: полная версия стоит $10 — немногим больше, чем попросят за очередную безделушку с зайчиком Шнуфелем в главной роли. Взамен потенциальный покупатель получит игру, по силе воздействия на сознание сравнимую с **Counter-Strike**.

Небо, самолет, самолет

Базовую механику игры можно освоить секунд за двадцать: шумная эскадрилья самолетов в двух измерениях носится по уровням, живо напоминающим локации из серии **Worms** (минус полная разрушаемость). Управление — только с клавиатуры или геймпада: клавиши со стрелками отвечают за передвижение (наклон вверх или вниз, ускорение и торможение), еще три кнопки отведены под соответствующие виды оружия. Целиться мышью нельзя, отсюда — первый нюанс: стрелять можно только в том направлении, куда смотрит нос самолета (впрочем, из этого правила есть несколько исключений), — другими словами, врагу необходимо или сесть на хвост, или встретиться с ним лицом к лицу.

Вторая особенность — физика. Для всех видов самолетов действует одно базовое правило — останавливаться нельзя. Потерявший скорость корабль быстро опускается на «дно» карты, где рано или поздно насмерть разбивается о камни. Чтобы выйти из штопора, можно включить ускорители, но для их работы используется то же топливо, которое расходуется при стрельбе, так что приходится вы-

В футболе такое называется «игра на встречных курсах».

Вместе с игрой поставляется редактор карт, с помощью которого можно создать, например, футбольное поле. С блэкджеком и самолетами.

Один из немногих недостатков игры: иногда физически невозможно понять, что происходит на экране. Длится этот хаос, к счастью, обычно не более секунды

Режим Base Destruction: красная эскадра за мгновение до победы.

бирать между огневым потенциалом и скоростью.

Прочие особенности диктуются классом корабля. Все новички по умолчанию летают на Loopy. Это, пожалуй, идеальный самолет для начинающих: высокая маневренность и самонаводящиеся ракеты в качестве основного вида вооружения — попасть в противника несложно, но в любом случае придется целиться и тщательно выбирать вектор полета. По мере набора игрового опыта и уровней открываются более продвинутые виды летательных аппаратов. Штурмовик стреляет гранатами по параболической траектории, бомбардировщик умеет расставлять по полю боя мины, у бипланов есть крупнокалиберный пулемет, ну а экспериментальная «Миранда» вместо обычного ускорения телепортируется по уровню короткими рывками — следовательно, каждый раз нужно рассчитывать вектор ее передвижения, чтобы не влететь в стену или в противника. Кроме того, у каждого самолета есть альтернативный вид оружия — тот же Loopy, к примеру, стреляет парализующими снарядами, а в хвост бомбардировщика встроен пулемет.

Но и это, как принято говорить в телемагазинах, еще не все. У каждого самолета есть по три слота для перков, которые также открываются по мере набора уровней. Продвинутые игроки смогут, например, заменить парализующие гранаты Loopy на кислотные бомбы и установить на штурмовик термобарические снаряды (при взрыве образуют воронку, которая сбивает с курса пролетающие мимо самолеты).

Улетный футбол

Вопрос «Зачем в игре про двухмерные самолетики нужны пять классов кораблей, перки и ролевая система?» разрешается через две минуты после начала первого же матча. Не более чем через 30 секунд на небе не остается ни единого живого места — клубок самолетов всех мастей спутывается и распутывается, кто-то взорвался, кто-то неожиданно для себя получил по лбу и пытается уйти с поля боя, чтобы залечить раны. Кто-то подорвался на мине, кто-то неудачно извернулся, вошел в штопор и камнем рухнул оземь.

В такие моменты начинаешь недоумевать, почему из колонок не звучит «Полет валькирий», и радуешься, что разработчики решили не озвучивать пилотов самолетов — в этом случае душераздирающие вопли (вроде «он у меня на хвосте-е-е!» и «кто-нибудь, помогите, я весь в огне, я горю, горю!») звучали бы в эфире ежесекундно.

Придя в себя через несколько минут, начинаешь разбираться, почему играют все, а выигрывают немногие. На поле битвы особенности физики и различия между классами выходят на первый план. В Altitude, конечно, можно играть как в любую двухмерную аркаду — весело носиться по уровням, стрелять во все стороны и терпеливо ждать респауна. Но от тех, кто хочет побеждать, игра требует обращать внимание на каждое событие на экране, «чувствовать» свой самолет и задумываться о тактике: тяжелым машинам нечего делать в центре упомянутого выше клубка, зато какой тактический простор открывается в нижней или верхней части карты, куда сбегают подбитые планеры!

Можно расставить ловушки или размазать ракетой по стене зазевавшийся в узком ущелье кукурузник противника. Совсем другая история с пострелами вроде Loopy и бипланами: вот с кем можно обрушиться градом ракет и пуль на армаду себе подобных или затеять погоню за непредсказуемой «Мирандой», одновременно следя за тылами, где та же самая «Миранда» может оказаться в любой момент.

В командных режимах игры ситуация усложняется еще больше: у каждого типа самолета появляется своя роль в общей потасовке. Легкие и маневренные истребители рождены быть форвардами, работая на опережение за счет высокой скорости. Бомбардировщики с их богатырским здоровьем и минами неплохо чувствуют себя в защите (в «футбольном» режиме Plane Ball их очень удобно ставить на ворота), ну а штурмовики, которые умеют стрелять гранатами «навесом», могут лететь следом за истребителями и прикрывать их огнем. Каждый самолет становится неотъемлемой частью тактической схемы, наладить работу которой необходимо в кратчайшее время, — других скоростей, кроме максимальных, эта игра не приемлет.

■■■

Как и любая современная инди-игра, Altitude выглядит весело и дешево, но мигом затягивает всех, кто осмеливается запустить демоверсию. Ветераны этой игры могут смело повязывать на шею белые батистовые шарфы, рядиться в кожаные куртки и отправляться травить басни в ближайшую пивную: «А помнишь, как мы тогда «фиолетовых» жгли? А тот раз, когда меня с бомбой прямо на подлете к базе зенитки сбили — еле сбросить успел?!» Вряд ли Altitude надолго затянет тех, кто уже по уши завяз в **Team Fortress 2** и **Left 4 Dead 2**, но если вам внезапно захотелось поиграть с кем-нибудь в мультиплеере и при этом не хочется терять время на вникание в процесс — лучше игры не найти. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Полноценный мультиплеерный экшен про самолеты, с виду подозрительно похожий на java-аплет для вашего мобильного телефона.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ 8,0 ОТЛИЧНО

Жанр
Стратегия

Издатель
1С

Разработчик
Lesta Studio

Похожесть
Europa Universalis

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
imperia.1c.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
3,2 ГГц, 1 Гб,
128 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб,
512 Мб видео

RS@IGROMANIA.RU

ИМПЕРИЯ: СМУТНОЕ ВРЕМЯ

Егор Просвирнин

Удивительное дело — в игре «Империя: Смутное время» нет ни империй, ни смутного времени. Эта глобальная стратегия, корнями уходящая в шведскую серию Europa Universalis, рассказывает о бесконечной междоусобной грызне русских княжеств, постепенно собирающихся в единое Московское царство. Кроме русских князей, свой кусок восточно-европейского пирога пытаются отгрызть татары, немцы, украинцы, шведы и все остальные жители восточной окраины цивилизованного мира (в рассматриваемый период 1350-1650 гг. центром цивилизации были итальянская Пентархия и Франция с Испанией). По сути, «Империя» — это версия Europa Universalis, адаптированная для жителей глухих восточных лесов и болот.

От Москвы до самых до окраин

Как и в EU, в «Империи» вы берете на себя роль правителя, в ведении которого находятся все вопросы общественной жизни, от строительства зданий и ведения исследовательских работ до войны, мира, глада, чумы и мора. Игра протекает в реальном времени, на глобальной, недурно (но и не блестяще) сделанной карте.

Поначалу в ведении игрока находится пара городов и сел, несколько персонажей и куча невзрачных кнопочек предельно невнятного интерфейса. Можно с места в карьер пойти войной на каких-нибудь чухонцев, но лучше сначала укрепить тылы. Зайдя в окно управления городом, вы сможете заказать постройку зданий (церковные школы помогают населению реализовать свое право на образование, кузнецы куют деньги, в казармах обучаются новые виды солдат, в селах растят хлеб наш насущный) или же отдать приказ на обучение новых отрядов. Кроме того, в столице томятся захваченные в плен вражеские персонажи (помимо всего прочего, их можно зверски пытать), там же находится посольство и прочие полезные в хозяйстве штуки.

Большинство зданий приносят доход в виде ресурсов — так, школы «генерируют» знания, на которые можно заказать исследования. Существует даже разделение на технологические эпохи, как в Civilization. Зерно идет на прокорм войска, за золото строятся здания и активируются специальные способности, плюс имеется куча менее явных показателей — вроде «благополучия» (недовольные подданные эмигрируют к соседям) или количества приверженцев государственной религии (обиженные еретики бунтуют).

Немного отстроившись, следует заняться наймом героев — к вашим услугам целый набор деятелей, от царя и патриарха до ученого и лазутчика, каждый из которых получает опыт и новые уровни и спецспособности. Так, царь может научиться облагать город личным налогом

Перед началом битвы можно задать тип поведения войскам. После начала только сидеть и наблюдать всполохи невзрачных иконок.

Окно строительства. Богатство выбора искупается чудовищными иконками, в которых очень легко запутаться.

Для победы надо заполучить определенный титул, завоевав нужные земли. Ради шапки Мономаха придется попотеть в прямом смысле слова.

Внешний вид глобальной карты на три корпуса отстает от выходящего в самом ближайшем времени Napoleon Total War.

(плюс деньги, минус благополучие), священник — вести летопись (ускоряет набор опыта персонажем, но стоит ресурсов), а полководец — вызывать наемников, мгновенно появляющихся на карте. Каждая способность после ее применения некоторое время перезаряжается, а игра никак не сообщает, что и у кого зарядилось. В результате даже после небольшого расширения государства вам приходится проводить значительное время, тупо перещелкивая персонажей и проверяя, что у кого готово. Или просто игнорировать все эти особенности, отказываясь от использования одной из главных фишек игры. Впрочем, без некоторых штук (вроде «наблюдения» лазутчика) прожить никак нельзя.

Блицкриг

Второй момент — слишком быстрое течение игрового времени. В отличие от EU, тут всего два режима — нормальный и ускоренный, причем даже на нормальном фигурки по карте движутся со скоростью амфетаминовых кроликов, а донесения о новых постройках в городах, уровнях персонажей и всем таком прочем валятся чуть ли не каждую секунду. Через пятнадцать минут после начала игры вы ощущаете себя трейдером на нью-йоркской бирже во время экономического кризиса. Все горит, кипит, дымит и требует вашего внимания. При этом в городах довольно много построек (больше, чем в EU), еще более обширное количество войск для найма, и при этом уже упомянутый идиотский интерфейс.

Скажем, если гарнизон города полон, строительство солдат остановится без всякого предупреждения. При этом вывести пару отрядов из города нельзя, можно вытаскивать только всю орду целиком. По одиночке отряды собирает полководец, которого еще надо подвести к городу с другого конца карты. Отдельное спасибо за дипломатию — переговоры ведутся только с теми державами, в которых у вас есть посол, при этом после завершения переговоров посол исчезает. Периодически искусственный интеллект отправляет к вам своих дипломатов, предлагая сделки на неприемлемых для него же условиях. Выглядит это очень глупо.

Нельзя не отметить и большую скорость передвижения врагов по небольшим провинциям. На начальной стадии игры (когда у вас пара провинций, а вокруг враги) стратегию, тактику, ум, честь и совесть заменяет натуральный зерг раш: кто первый в гости к соседу прибежал, того и тапки. Передислоцирование основных сил, переброска резервов — это слова из лексикона совсем других игр. Понятно, что кроме EU Lesta обращается к опыту разработки своей же довольно неудачной «Агрессии», но этот опыт на пользу «Империи» явно не идет.

■■■

Lesta сделала удивительную игру — первую в мире глобальную политическую стратегию, в которой победа зависит от скорости кликов мышкой. Успели кликнуть на «купить наемников» до того, как прибежал враг? Отобьетесь. Не успели? Загружайте сохраненную игру и пробуйте еще раз. Понятно, что питерскими разработчиками руководило желание занять игроков в промежутках между важными событиями (без этого очень страдают игры Para-dox), но тут они явно переборщили. Вместо степенной игры про становление Руси вышла садистская аркада, играть в которую чисто физически тяжело. С другой стороны, если игры компании Paradox казались вам слишком медленными, то «Империя» непременно вам понравится. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✗

Оправданность ожиданий: 50%

Дождались?
Бюджетная Europa Universalis для амфетаминовых наркоманов

Геймплей ★★★★★★	6
Графика ★★★★★★★	7
Звук и музыка ★★★★★★★★	8
Интерфейс и управление ★★★★★	5

Рейтинг 6,5
«Выше среднего»

Артем Комолятов

ЖАНР Скролл-шутер

S.H.M.U.P.

Издатель/разработчик
Charcoal Styles

Похожесть
- Jets'n'Guns
- Star Defender 2
- Barnstorming

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.charcoalstyles.com/SHMUP

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Жанр shoot 'em up (сокращенно — shmup) по праву можно считать одним из самых древних в индустрии. Концепция противостояния маленького космического корабля полчищам монстров зародилась еще в **Space Invaders** (1978). После оглушительного успеха в 80-х и первой половине 90-х популярность жанра стала стремительно падать, и shoot 'em up игры, тоскливо понурив голову, побрели куда-то в сторону мобильных телефонов и портативных консолей.

Сегодня мода на двухмерные игры возвращается. В основном это касается платформеров, но в жанре скроллинговых шутеров недавно тоже наметилось оживление: на опустевшую сцену застенчиво прокрался **S.H.M.U.P.** — финалист Independent Games Festival China и одна из немногих игр в мире, в которой можно увидеть яростную битву между многоугольниками и стаей летающих пузырей.

За курсором мыши по экрану послушно бегает скопление непрерывно стреляющих шаров. Знакомьтесь, это наш флот. Справа наступают бесчисленные силы противника, которые представляют собой угловатые геометрические фигуры. За нашей «спиной» располагается белая стена, состоящая из нескольких «кирпичиков», — ваш последний рубеж; ее разрушение будет означать, что игра окончена. Собственно, основная цель очевидна: нужно оперативно избавляться от недругов, не давая им возможности приблизиться к барьеру.

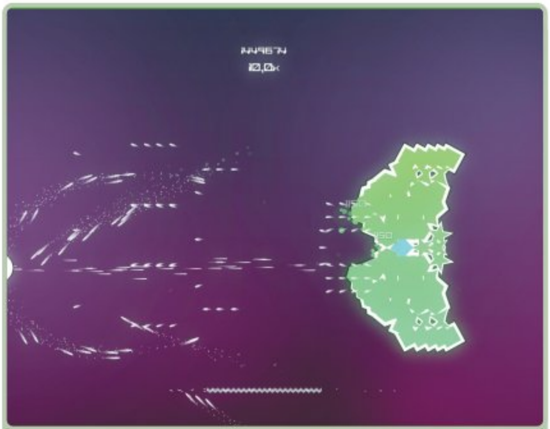
Учтите, S.H.M.U.P. *невозможно* пройти с первого раза. Через пять минут после начала игры вы обязательно наткнетесь на настоящую армаду кораблей противника, которая сметет вас и вашу защиту в два счета. Хотите поквитаться — начинайте заново с первого уровня. Несправедливо? Это война!

Есть один существенный нюанс. За прохождение этапов начисляются очки, на которые нужно покупать перки. Например, можно добавить в стаю лишний пузырек, тем самым заметно увеличив общую обороноспособность флота. Более того, все апгрейды и нерастраченные очки сохраняются даже после вашей неудачи на каком-нибудь особо сложном уровне. Таким образом, начав заново, вы уже на первом, разминочном этапе будете обладать всем тем арсеналом, с которым пали, скажем, на восьмом. А чтобы не было скучно заново пробиваться, сложность каждого эпизода можно регулировать отдельно — и чем она выше, тем быстрее проходится уровень и тем больше очков за него дают. Фактически игра насильно заставляет раз за разом возвращаться на пройденные этапы, но это ничуть не раздражает — учитывая все возможные варианты прохождения (настраиваемая сложность + апгрейды), один и тот же уровень можно исследовать долго.

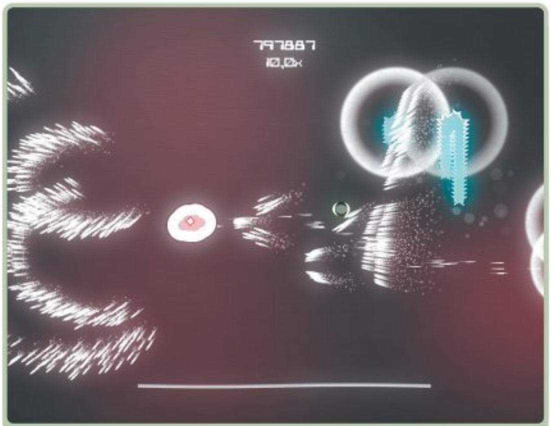
Кажущийся поначалу примитивным скроллер на поверку оказывается не так прост. Противники различаются не только по количеству углов, но и по воинской специализации. Ромбы заливают экран шквалом мелких пуль, звезды садят самонаводящимися ракетами, шестиугольники быстро регенерируют щиты и т.д. Вдобавок остроконечная братия обучена собираться в формации: например, пара «танков»-шестиугольников может закрывать собой более слабых «рейнджеров»-ромбов.

■ ■ ■

Простая, но оттого не менее увлекательная механика вкупе с очаровательным, нарочито примитивным дизайном делают из S.H.M.U.P. неожиданно веселый способ провести время. Удивительно, но этот маленький инди-проект умудряется заставить сопереживать совершенно абстрактным формам на экране. Если в первые минуты игры вы будете видеть только нелепо мельтешащие геометрические фигуры, то ближе к концу ромбики, треугольники и кружочки будут казаться огромными эскадрильями истребителей, крейсерами и москитным флотом. Не каждая игра способна на такое. ■



Если приглядеться, станет понятно: на самом деле S.H.M.U.P. — это почти точная копия Space Invaders, повернутая на 90 градусов вправо.



Как бы банально ни звучала эта фраза, но S.H.M.U.P. в статике действительно выглядит на два порядка хуже, чем в динамике.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Скроллинг-шутер про кровавый конфликт между кругами и многогранниками — сложный, но увлекательный и разнообразный.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 7,5
ХОРОШО

SAIRA

Издатель/разработчик
Nifflas

Похожесть
- Серия Knytt
- Seiklus
- N+

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
nifflas.ni2.se

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

В начале XXI века шведский программист Никлас Найгрен создал на дому студию **Nifflas**, с помощью которой подсадил на игры всю семью. К 2009-му его жена Ребекка и сын Мартин стали главными бета-тестерами Nifflas, а школьного приятеля Яна Крюссена на семейном совете назначили главным по музыке.

Большую часть времени Никлас делает двухмерные платформеры — очаровательные и задумчивые, как **Braid**. Сегодняшняя **Saira** — как раз такая. Больше всего она напоминает другую игру Никласа — **Knytt**, в которой смешной хвостатый человечек сначала оказывается на борту летающей тарелки, а затем терпит крушение на неизвестной планете. После этого он битый час бегает, прыгает и карабкается по отвесным стенам, чтобы собрать разбросанные по миру детали космического корабля и вернуться домой. Героине Saira, в общем-то, приходится заниматься тем же самым, вот только проблемы у девушки посерьезнее: ей нужно разгадать загадку исчезновения человечества.

Воспользовавшись новейшим изобретением — телепортом (действие происходит в недалеком будущем), Сайра перемещается на колонизированный Марс и обнаруживает, что все люди куда-то подевались. Сама чудо-машина сломана, как и оказавшийся рядом космический корабль. Девушка принимается искать запчасти, разбросанные сразу по нескольким планетам. Причем просто так до них не добраться — путь постоянно преграждают силовые поля и прочие препятствия, для устранения которых нужно решать головоломки на специальных терминалах. Кроме того, каждую планету населяет умеренно агрессивная фауна, которой миролюбивая Сайра может противопоставить разве что свой карманный компьютер.

У КПК есть несколько важных функций. Во-первых, с помощью встроенной камеры можно сфотографировать любое существо (так легче распознавать агрессивных животных) или подсказку для решения очередной головоломки. Кроме того, устройство умеет давать туманные намеки для решения пазлов.

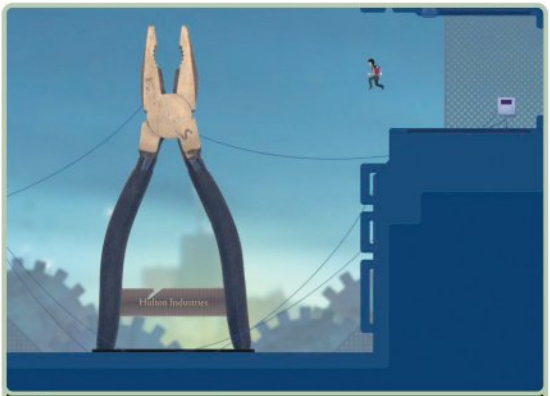
Ключевая проблема Saira — в завышенных требованиях к игроку. Больше всего она похожа на шахбокс — гибридный вид спорта из Германии, в котором люди сначала бьют друг друга по лицу на ринге, а затем садятся за шахматную доску и уже там доказывают свое интеллектуальное превосходство. Вот и Сайра мучается: то с разбегу забегает на стены, то сигает по уступам, перепрыгивает через врагов, а уже в следующую секунду напрягает извилины, решая пазл. Сложность местами неимоверная — нужно точно угадывать момент для очередного прыжка, а на экране в этот момент нередко тикает таймер. На звезде Gass Umbra, например, приготовлена полоса препятствий, как будто пришедшая из телепередачи «Дог-шоу». Мы с вывалившимся от натуги языком проходим испытание, а в конце циничный разработчик заставляет решать ребус с программированием функции движения квадратика на цифровом табло.

Ради чего, собственно, стоит терпеть подобные издевательства? Как минимум ради графики и музыки: Никлас Найгрен знаменит тем, что может создавать завораживающей красоты миры буквально из десятка пикселей. Колышущиеся листья неизвестных науке папоротников, закаты на фоне идеально круглых вершин инопланетных холмов, какие-то светящиеся шары в воздухе и чудовища, состоящие из зубастой пасти и десятка глаз — каждый мир в Saira стоит того, чтобы его увидеть. Отдельной строкой идет уже упомянутая музыка Яна Крюссена, который создал уникальную тему для каждой планеты и пять космических радиостанций.

■ ■ ■

Эпическое приключение заканчивается довольно быстро: за $17 игрок получит историю на 6-8 часов. И еще полчаса украдет симулятор пинбола, в любое время доступный на борту космолета. Но если кому-то этого покажется мало — не стоит отчаиваться: Никлас задумал сделать из игры сериал. Кто именно будет его продвигать — сам шведский разработчик или модмейкеры (практически каждый проект Никласа поставляется вместе с редактором уровней), — пока еще не ясно. Но кто бы ни взялся за сиквел, у нас есть к нему просьба: сделайте, пожалуйста, игру чуть полегче. Очень уж пальцы болят. ■

«Активируй шесть терминалов в алфавитном порядке за две с половиной минуты» — типичное для Saira испытание.



Среди прочих в игре есть планета, которую с потрохами купила компания Hulton. Для чего им это понадобилось — сами видите: например, для установки гигантских пассатижей.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Шведский инди-платформер — настолько же красивый, насколько и сложный. Пройти эту игру с первого раза смогут разве что ветераны Another World и Super Mario Bros. А вот любоваться может любой желающий.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 7,0

ХОРОШО

Кирилл Волошин

ЖАНР
- Экшен
- Ролевая игра

GREED

BLACK BORDER

Издатель
Headup Games
Разработчик
Clockstone Studio
Похожесть
- Diablo
- Space Siege

Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть

Сайт игры
www.headupgames.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Перенести **Diablo** в космос, на территорию фильма «Чужие», — идея не новая, но особых успехов на этом поприще никто не добился: можно вспомнить разве что посредственные **Space Siege** от Криса Тейлора и **Harbinger** от **Silverback Entertainment**. А ужасный **Space Hack** (известный в России как «**Меркурий-8**») лучше не вспоминать вовсе. Тем не менее идея оказалась удивительно навязчивой. И теперь свою вариацию на заданную тему предложили австрийцы из **Clockstone Studio**.

Поначалу **Greed: Black Border** кажется безыскусным сборником штампов. Мы высаживаемся на заброшенном космическом корабле, пробираемся по пустым коридорам, освещенным неровным светом аварийных сигналов, повсюду видим растерзанные тела членов экипажа, снимаем с трупов карточки доступа и находим заметки, в которых описываются странности в поведении обитателей корабля. А потом яростно отстреливаемся от свихнувшихся роботов и превратившихся в зомби астронавтов. Врагов много, они нападают толпами, и тут могут возникнуть нездоровые ассоциации с **Shadowgrounds** или **Alien Shooter**. И все же Greed ближе к Diablo: темп не такой сумасшедший, а суть игры вовсе не в том, чтобы убить как можно больше и продержаться как можно дольше, а в том, чтобы как можно скорее получить новый уровень и надеть вон тот легендарный шлем +577 к броне.

Ролевая система столь же простая, но эффективная, как в Diablo: в наличии три класса персонажей, у каждого из которых есть четыре параметра и два десятка активных и пассивных умений. Естественно, магов, воров и варваров в Greed нет: за них отдуваются здоровый мужик с огнеметом, десантник с тяжелым пулеметом и изящная девушка с плазменной винтовкой. Собственно, различия между ними сводятся к типу используемого оружия и набору умений: огнеметчик может пускать разнообразные огненные волны и штормы, десантник — устраивать локальный ядерный взрыв и разбрасываться минами, а дама с винтовкой обучена замораживать неприятелей и стегать их молниями. Другие составляющие Diablo-быта тоже на месте: сбор трофеев, походы к торговцам и возможность вставлять в экипировку апгрейды, увеличивающие характеристики предмета или эффективность умений.

Как и игра **Blizzard**, Greed честно пытается пробудить в игроке внутреннего манчкина, и большую часть времени ей это даже удается. В нужный момент разработчики подогревают интерес и вводят в игру новый тип монстров или сталкивают игрока с боссом: тут есть, например, огромный, на пол-экрана, металлический паук, плюющийся самонаводящимися минами. Кроме того, в перерывах между перестрелками предлагается преодолевать многочисленные ловушки (например, пышущие огнем сопла реактивного двигателя или вентиляционные шахты, ветер в которых сбивает с ног) и решать пазлы, чтобы подобрать код к очередной двери или запустить лифт.

■ ■ ■

По большому счету Greed: Black Border — довольно скромная игра, сделанная, судя по всему, за довольно скромные деньги. Контента не то чтобы много: поговорить толком не с кем (даже по меркам Diablo-клона), второстепенных квестов почти нет, торговцы встречают реже, чем хотелось бы, да и дизайн уровней зачастую повторяется от локации к локации. И тем не менее, на сегодняшний день Greed — самое удачное выступление в поджанре «Diablo в космосе», и всем, кто неравнодушен к подобным играм, стоит взглянуть на Black Border хотя бы из любопытства. ■

Враги не дают заскучать: одни лечат коллег по несчастью, а другие ведут себя как камикадзе — берут в руки взрывоопасную бочку и нагло таранят игрока.

Пазлы, дневники съеденных космонавтов и новости в PDA частично компенсируют почти полное отсутствие NPC и побочных квестов.

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?
Скромный, но аккуратный перенос механики Diablo в космические декорации.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ
6,5
ВЫШЕ СЕРДНЕГО

"Ⓟ", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOXD" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "make.believe" are trademarks of the Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All titles, content, publisher names, trademarks, artwork and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved. All rights reserved. *Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

ПИЛА (SAW)

■ **Жанр:** мясорубка ■ **Издатель/разработчик:** Konami/Zombie Studios
■ **Издатель в России/локализатор:** Новый диск
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №12/2009

Главное достоинство **Saw: The Videogame** — это первая адекватная игра по фильму ужасов «Пила». История в духе оригинала — про попавшего в адскую игру на выживание детектива Дэвида Тэппа, которому приходится ради прихоти маньяка-нравоучителя лезть за ключом в унитаз со шприцами, свежевать трупы и бить психов кривой трубой. Здесь же — мозги на стенах и кровожадные ловушки Конструктора (например, медвежий капкан с таймером на голове главного героя). В других новостях: инфантильная боевая система, когда драться кулаками эффективней, чем оружием, а также банальные головоломки вроде пятнашек.

ПЕРЕВОД: Текста здесь — субтитры, подсказки, пункты меню и раскиданные по уровням клочки бумаги с воспоминаниями предыдущих «отдыхающих». Качество исполнения — неровное. Если прямая речь переведена на русский достойно, то в раскиданных повсеместно по психиатрической клинике записках часто встречаются небрежности и тавтологии. Скажем, «…каждого из вас за ваш вклад». К озвучке те же претензии: вроде и эмоции есть, но актеры явно устали, переигрывают. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

КОРОЛЬ АРТУР (KING ARTHUR)

■ **Жанр:** стратегия ■ **Издатель/разработчик:** Neocore Games
■ **Издатель в России/локализатор:** GFI/Руссобит-М
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №1/2010

«**Король Артур**» — самая прилежная на сегодняшний день попытка повторить успех серии **Total War**. Осознав, очевидно, что с весьма скромными бюджетами никакого исторического эпоса у них не получится, **Neocore** скрестили свою стратегию с легендами о короле Артуре. Так что получился серьезный, казалось бы, варгейм, где нужно вдумчиво изучать характеристики демонов-рекрутов, ведьмы растут в уровнях, все важные вопросы решаются в текстовых квестах, а во время битв на врага можно насылать туман и троллей-великанов.

ПЕРЕВОД: Важная оговорка! На момент написания оригинальной рецензии «Король Артур» пребывал в совершенно неиграбельном состоянии: зависал, вылетал, но главное — половина игроков не могла загрузить хоть сколько-то масштабные битвы. К выходу локализации как раз подоспели нужные обновления, так что, купив легально игру в России, сегодня вы уже не столкнетесь с подобными нечеловеческими трудностями. Что до собственно перевода, то он самый обычный: от одних и тех же голосов, задействуемых во всех фэнтезийных переводах, уже мутит, зато ошибок в текстах нет — насладиться квестами сможете в полной мере. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.
Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ

1С-СофтКлаб

- Borderlands
- Rogue Warrior
- Section 8
- Империя: Смутное время
- Ост-Индская компания. Золотое издание

EA Russia

- Mass Effect 2

Акелла

- Смертоносные подземелья

Новый диск

- Police: Безбашенное правосудие
- Зомбилэнд
- Ледниковый патруль
- Нэнси Дрю. Дело №1: Свет! Камера! Загадка!
- Пила
- Святые и грешники: Боулинг
- Танчики

Руссобит-М

- Король Артур
- Мистические истории. Машина времени
- Мистические истории. Тайны Ватикана

НОВЫЕ АНОНСЫ

1С-СофтКлаб

- Aliens vs. Predator (февраль 2010)
- Kings' Crusade. Львиное Сердце (весна 2010)
- Red Dead Redemption (весна 2010)

Astrum Online

- Fly for Fun (весна 2010)

EA Russia

- Dead Space 2 (2010)
- Dragon Age: Начало — Пробуждение (март 2010)
- Medal of Honor (осень 2010)
- Mercs Inc (—)

Акелла

- Assassin's Creed 2 (март 2010)
- Downfall: История в стиле хоррор (начало 2010)
- German Truck Simulator (начало 2010)
- Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising (весна 2010)
- Zombie Driver (начало 2010)

Бука

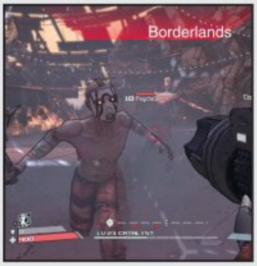
- Hammerfight (начало 2010)

Новый диск

- Kane & Lynch 2: Dog Days (2010)

Руссобит-М

- Ghost Whisperer (начало 2010)
- House M.D. (начало 2010)
- Murder, She Wrote (начало 2010)
- The Lost Cases of Sherlock Holmes, Vol. 2 (начало 2010)



Razer
Megalodon™
7.1 surround sound gaming headset
реклама
настройте звук на свой вкус
Технология Razer Maelstrom Audio Engine (Виртуализированный объемный звук 7.1)
Встроенный блок обработки звукового сигнала
Фильтрация шумов, усиленный микрофон
Работа без дополнительных драйверов
Пульт управления с настройкой звука по каналам и переключения режимов звука
спрашивайте в магазинах:
М.видео
www.mvideo.ru
Media Markt
www.mediamarkt.ru
Maelstrom™
audio engine
7.1 SURROUND
Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru
for gamers. by gamers.™
www.razerzone.ru

ИГРА МЕСЯЦА

*Самые популярные игры с **1 ДЕКАБРЯ 2009 г.** по **9 ЯНВАРЯ 2010 г.***

A	B	C	D
1	▲8	Borderlands	11 %
2	NEW	Call of Duty: Modern Warfare 2	11 %
3	▼2	S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	10 %
4	▼2	Dragon Age: Origins	8 %
5	NEW	Left 4 Dead 2	5 %
6	▼2	Batman: Arkham Asylum	5 %
7	-2	Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition	4 %
8	▼2	Resident Evil 5	3 %
9	▼2	Pro Evolution Soccer 2010	2 %
10	▲2	F.E.A.R. 2: Project Origin	2 %
11	▲ 3	Call of Juarez: Bound in Blood	2 %
12	▼1	FIFA 10	2 %
13	▼5	Need for Speed: Shift	2 %
14	▼4	Risen	1 %
15	▼2	Prototype	1 %
16	NEW	Дальнобойщики 3: Покорение Америки	1 %
17		Empire: Total War	1 %
18	▲7	Divinity 2: Ego Draconis	1 %
19		The Sims 3	1 %
20	▲8	Braid	1 %
21	▼1	Warhammer 40 000: Dawn of War 2	1 %
22	NEW	Aion: The Tower of Eternity	1 %
23	NEW	Аллоды онлайн	1 %
24	▼6	ArmA 2	1 %
25	▼2	King's Bounty: Принцесса в доспехах	1%
26	▼2	Overlord 2	1 %
27	▼1	Plants vs. Zombies	1%
28	NEW	NBA 2K10	1 %
29	▼7	Wolfenstein	1 %
30	▼9	Red Faction: Guerilla	1%

*По состоянию на **9 января** в голосовании приняло участие **126 685** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

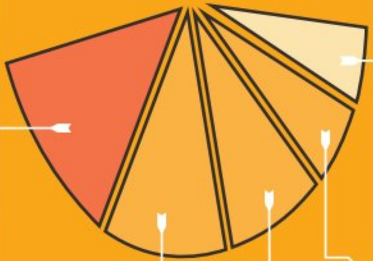
На сайте **«Игромании»** (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с декабря 2009 г.* по *январь 2010 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Borderlands **11%**



Left 4 Dead 2 5,0%

Call of Duty: Modern Warfare 2 11,0%

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 10,0%

Dragon Age: Origins 8,0%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Call of Duty: Modern Warfare 2

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

«Трансформеры 2» от компьютерных игр: большой, громкий, вызывающе глупый, грандиозный шутер, от которого совершенно невозможно оторваться.

Голливуд * Infinity Ward * Activision * 1С

The Secret of Monkey Island: SE

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №9/2009

Лучший пиратский квест родом из 1990-х пережил второе рождение. Всем, кто уверен, что «Пираты Карибского моря» — это смешно, нужно увидеть в обязательном порядке.

Квест * Lucas Arts

Машинариум

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

Очаровательная интерактивная сказка о том, как тяжело быть маленьким роботом в большом металлическом городе.

Квест * Amanita Design * 1С

Call of Juarez: Bound in Blood

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

Идеальное погружение в детство для всех, кто еще помнит дворовые игры в ковбоев и индейцев и самодельные луки из дерева. Здесь есть все то же самое, только с идеальной боевой механикой и бешеным экшеном.

Вестерн * Techland * Ubisoft * 1С

Resident Evil 5

Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Пятая часть долгоиграющей зомби-серии не слишком далеко ушла от четвертой, но зато в нее впервые можно играть на PC, не чувствуя себя человеком второго сорта.

Экшен * Capcom * 1С

Street Fighter 4

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

Большой папочка всех файтингов вернулся, сохранив привычный темп, убийственную сложность и знакомых персонажей. Вы же помните фирменный захват Зангиева?

Файтинг * Capcom * 1С

Batman: Arkham Asylum

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Самая лучшая игра про Бэтмена, которую можно прописывать даже тем, кто ненавидит комиксы. Лучше воссоздавать атмосферу утонченного безумия получалось только в экранизациях Тима Бертона.

Симулятор Бэтмена * Rocksteady Studios * Eidos Interactive * Новый диск

Dragon Age: Origins

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

Не изменив проверенной временем механике, BioWare создали в знакомых декорациях самую взрослую и суровую ролевую игру на сегодняшний день. Самое страшное здесь — не кровь и зверства, а жестокость окружающих.

Ролевая игра * BioWare * Electronic Arts

Left 4 Dead 2

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2010

Лучший кооперативный шутер на сегодняшний день. С зомби и бензопилой типа «Дружба».

Кооперативный шутер * Valve Software * Electronic Arts * Акелла

Colin McRae DiRT 2

Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Невероятно красивый раллийный симулятор. Чуть более аркадный, чем хотелось бы.

Автосимулятор * Codemasters Racing Studio * Codemasters

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

«Зов Припяти» — это все тот же S.T.A.L.K.E.R., но с внятными квестами и без технических шероховатостей. Как оказалось, этого вполне достаточно.

Экшен * GSC Game World * GSC World Publishing

Altitude

Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Полноценный мультиплеерный экшен про самолеты, с виду подозрительно похожий на java-апплет для вашего мобильного телефона.

Воздушный бой * Nimbly Games

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Вот вы говорите — киберпанк, киберпанк... а сделают ли когда-нибудь нормальную игру по фильму «Бегущий по лезвию»?

Фальшивая картинка Blade Runner на движке CryENGINE 2.

Чтобы сделать идеальную игру по **Blade Runner**, разработчикам нужно купить права на фильм, книгу и саундтрек (хотя, как учит история, из двух любых этих компонентов можно сделать очень хорошую игру). Еще в 1985 году на Commodore 64 и ZX Spectrum некие Энди Стодарт и Ян Фостер выпустили первый **Blade Runner**. Там можно было гоняться за репликантами и стрелять в прохожих, но прав ни на фильм, ни на книгу у них не было, так что репликанты в игре зовутся «реплидроидами», а на коробке красуется огромная надпись «видеоигровая интерпретация саундтрека Вангелиса».

В 1997 году наша любимая **Westwood Studios** выпустила превосходный квест **Blade Runner** (номер два) с участием Декарда, Рэчел и других персонажей фильма (в озвучании игры принимали участие Шон Янг, Брион «Леон» Джеймс, Джо «Тайрелл» Таркел и Уильям «Себастиан» Сэндерсон), революционным по тому времени движком, узнаваемыми сценами и локациями. Сооснователь студии Луис Касл давно мечтал сделать игру по своему любимому фильму и купил права еще в 1995 году, — но в этот раз не удалось лицензировать саундтрек (Фрэнк Клепаки написал новый, очень похожий на вангелисовский).

Наконец, уже в наши дни глава **Gearbox Software** Рэнди Питчфорд проболтался Official Xbox Magazine, что Gearbox серьезно задумывалась над игрой по «Бегущему» (это опять-таки любимый фильм одного из старших партнеров — Брайана Мартела), однако отказалась от проекта по финансовым соображениям. По самым скромным прикидкам, на проект пришлось бы потратить не менее $25 млн (не считая маркетинга). Такую сумму игрой по лицензии фильма двадцативосьмилетней давности не окупишь (хотя **Aliens: Colonial Marines**, например, делаются по фильму двадцатичетырехлетней давности)…

В чем главные различия между CRPG, jRPG и RPG? Есть ли еще какие-то крупные разновидности ролевых игр? И еще, откуда произошло слово «слэшер»? — *+7 (924) * 21 85***

Японская настольная ролевая некомпьютерная игра (jTRPG).

В этих сокращениях путаются даже сами придумавшие их англоязычные игроки и обозреватели: CRPG может означать как computer role-playing game (компьютерную ролевую игру), так и console RPG (консольную ролевую игру). Вообще, они были придуманы, чтобы хоть как-то отличать компьютерные ролевые игры от настольных, а восточную ролевую школу от западной. Но тут тоже путаница: все jRPG по определению консольные (то есть часто обозначаются как CRPG), а западные ролевые игры временами сокращаются до WRPG (western role-playing games). При этом аббревиатура jRPG может обозначать и японские НАСТОЛЬНЫЕ ролевые игры (да, есть и такие!), чаще всего представляющие собой кальку с настольных западных. В той же «Википедии» все эти сокращения используются вперемешку, кому как нравится. И это мы еще не начали разбираться в ролевых поджанрах!

Чтобы не запутаться, лучше писать полностью — «настольная ролевая игра», «японская», «консольная»... ну а простое сокращение RPG для всех нормальных людей давно уже означает собственно компьютерную ролевую игру. Теперь что касается поджанров: hack & slash, rogue-like и dungeon crawl в принципе означают очень похожий тип игры, максимально приближенной к скверной настольной ролевой сессии. Все происходит в подземельях, 99% игрового времени посвящено уничтожению нечисти мечом и магией (тогда как в благородной RPG этому посвящено только 95% процентов времени). Размытое жанровое определение «слэшер» отпочковалось от hack & slash, используется только в русском языке и означает вообще все игры с часто повторяющимися ритмичными рубяще-колющими действиями.

Зачем нужно прохождение игр на скорость? В интернете можно найти видео «S.T.A.L.K.E.R. за один час» или «Resident Evil 2 за 1 час 12 минут»... Какой в этом смысл? По-моему, скорость важна только в гоночных симуляторах. Зачем так быстро проходить ХОРОШИЕ игры?

В каком-то смысле Metroid подходит для спидрана даже лучше, чем Doom или Quake: эта игра специально создана для того, чтобы умные игроки пропускали огромные куски сюжета и целые уровни.

Все очень просто: когда не существовало института ачивментов, пробег игры на скорость (он же спидран) был единственным способом получить от пройденной игры дополнительное удовольствие. (Еще можно было попробовать найти все секреты на всех уровнях, но этот долгий и муторный процесс оказалось трудно демонстрировать восхищенным товарищам.)

Интереснее всего было быстро проходить игры, для этого не предназначенные: в гоночном симуляторе вместо спидрана получился бы банальнейший time trial. Идеальными для спидрана были нелинейные аркады вроде **Super Mario Bros. 3**, **Metroid** или **Mega Man**, но иногда жертвами быстрого пробега становились и почтенные RPG вроде **The Legend**

of Zelda: A Link to the Past (в силу их огромной популярности). Поскольку социальных сетей и единой онлайновой таблицы достижений еще не существовало, энтузиасты записывали пробеги на видеокамеру и обменивались кассетами с результатами. С развитием интернета обмениваться результатами стало проще — вскоре не осталось ни одного игрового форума, участники которого не попытались бы пройти на скорость **Doom** или хотя бы **Super Metroid**. Doom — первая игра, в которой было можно записывать ролики собственного прохождения (отпала нужда в камерах и видеокассетах). Заодно интернет развился достаточно, чтобы эти прохождения было куда выкладывать: в 1994 году появился сайт Doom Honorific Titles, где среди дисциплин прохождения были хорошо знакомые современным любителям ачивментов «Тайсон» (пройти с одними кулаками) и «Пацифист» (пройти, не трогая монстров). В 1997 году появилось первое сквозное прохождение компьютерной игры на скорость Quake Done Quick (до этого проходили отдельные карты и уровни). За Quake Done Quick (19 минут 49 секунд) последовали Quake Done Quicker (16 минут 35 секунд) и Quake Done Quick with a Vengeance (12 минут 23 секунды).

ХОРОШИЕ игры используются потому, что для профессионального спортивного спидрана нужны дьявольски крепко сделанные и сбалансированные уровни. Это ведь такой виртуальный паркур, нужно добраться из точки А в точку Б так быстро и красиво, как только возможно... а на плохих трассах паркур не смотрится.

Расскажите, пожалуйста, про дроу! Кто придумал эту необычную расу, какие известные дроу встречаются в компьютерных играх по Forgotten Realms, использовалась ли эта раса за пределами данного сеттинга? — *Виктор Сыромяжный*

Враждебно настроенные дроу встречают нас на пороге подземелья Eye of the Beholder; расположения дроу-NPC придется добиваться на протяжении двух серий Baldur's Gate...

Темные эльфы дроу были придуманы Гэри Гайгексом по мотивам полузабытых отрывков из книги английского историка Томаса Кейтли «Сказочная мифология». В мифах и сказках народов мира дроу (или троу, что, в свою очередь, является искаженным норвежским словом «тролль») наряду с прочими феями и гномами занимались мелкими пакостями.

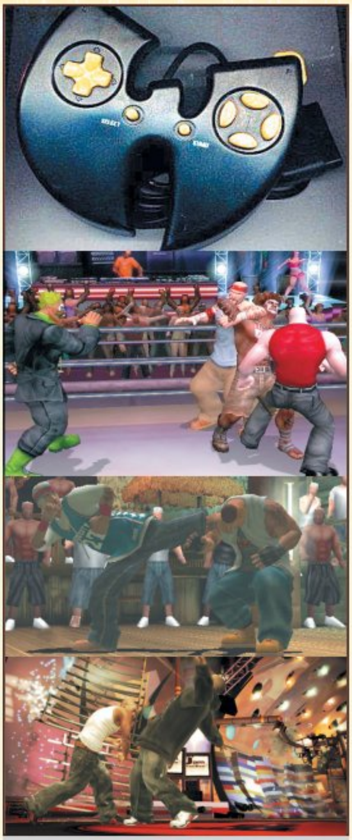
В сеттинге D&D дроу впервые упоминаются в первом издании Advanced Dungeons & Dragons Monster Manual (1977), в статье «Эльф», как «дроу, или Черные эльфы, о которых ничего не известно». В качестве врагов они фигурируют еще в **Eye of the Beholder** (1990) и в **Pools of Darkness** (1991). В **Baldur's Gate**, **Baldur's Gate 2: Shadows of Amn** и аддоне **Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal** дроу не только враги, но и NPC. Там и темноэльфийский город Уст-Ната, и пепельная красавица Викония де Вир, с которой у вас, вполне возможно, Что-то Да Было... Плюс, конечно, вездесущий Дриззт До'Урден из книжек Роберта Сальваторе, отметившийся не только в основной дилогии **Baldur's Gate**, но и в классической дроу-RPG **Menzoberranzan** (1994), **Forgotten Realms: Demon Stone**, **Baldur's Gate: Dark Alliance** и **Baldur's Gate: Dark Alliance 2** на PlayStation 2 и Xbox. Авантюрного склада дроу Джарлаксл Бреган Д'Эрт (тоже из произведений Сальваторе) мелькает в Baldur's Gate 2. В **Icewind Dale** скромный дроу Ним продает игроку краденое гномье оружие и артефакты (в этой же роли он появляется в **Icewind Dale 2**). Большая часть **Hordes of the Underdark** (аддона к **Neverwinter Nights**) происходит в населенных дроу подземных лабиринтах, а в **Neverwinter Nights 2** можно было создать дроу-главного героя.

За пределами лицензии Forgotten Realms дроу (или подозрительно похожие на них темные эльфы) встречаются в сериях **Heroes of Might and Magic** и **The Elder Scrolls** (данмеры), стратегической серии **Age of Wonders**, **Betrayal at Krondor**, консольных тактических экшенах серии **Kingdom Under Fire**, эберроновской **Dungeons & Dragons Online: Stormreach**, играх по мотивам Warhammer 40 000 (темные эльдары), **EverQuest**, **EverQuest 2** и консольных слэшерах серии **Champions** в той же вселенной, **Lineage 2**, да и вообще в любой уважающей себя MMORPG. А еще дроу Мелькор — любимый настольный ролевой персонаж Вина Дизеля (в качестве доказательства имя вытатуировано у Дизеля на животе), на основе которого был создан образ космического преступника Риддика.

Я большой фанат рэп-группы Wu-Tang Clan. Не было ли случайно какой-нибудь игры с их участием? — *+7 (919) * 66 05***

Девять вутанговцев (GZA, RZA, покойный Ol' Dirty Bastard, Inspectah Deck, Raekwon, U-God, Masta Killa, Ghostface Killah и Method Man — то есть весь состав за вычетом Каппадонны) появились в ужасном групповом файтинге **Wu-Tang: Shaolin Style** в 1999 году на первой PlayStation. Игра запомнилась главным образом тем, что в комплекте с коллекционным изданием поставлялся специальный вутанговский контроллер — жуткая штуковина, с помощью которой нельзя было управлять не только файтингом, но и вообще любой игрой, известной человечеству.

В дальнейшем Ghostface Killah и Method Man сумели выразить свою любовь к боевым искусствам, активно участвуя в играх консольной серии **Def Jam**. Хотя все серии Def Jam посвящены рукопашным боям между рэперами и приравненными к ним актерами и мелкими знаменитостями, это три совершенно разных игры. **Def Jam: Vendetta** (2003) — классический рестлинг-симулятор производства **Aki Corporation** (создателей **Virtual Pro-Wrestling** и сомна рестлингов по лицензии федерации WCW) с рингом, канатами и мудреными захватами. **Def Jam: Fight for NY** (2004) — самый гениальный групповой (двое на двое) файтинг всех времен. Если вы хоть сколько-нибудь увлекаетесь файтингами, рэперами, Чаком Палаником или смотрели на YouTube хотя бы один бой с участием Кимбо Слайса, вам надо его обязательно раздобыть (лучше всего в версии для Xbox). Достаточно сказать, что там можно набить морду страшному мексиканцу Дэнни Трехо и получить от зрителя шваброй по затылку, а вместо скучных борцовских захватов в игре используются тайский бокс, кунг-фу, джиу-джитсу и милейшие уличные приемы «компостер» и «удар в прыжке кулаком в затылок зазевавшемуся врагу». Порт на PSP (**Def Jam: Fight for NY: The Takeover**) тоже очень достойный. **Def Jam: Icon** (2007) разрабатывала уже не Aki Corporation, а чикагское отделение **Electronic Arts**, игра — смесь **Fight Night Round 3** с ритм-танцевалкой и по общей отвратительности и несуразности вполне может поспорить с Wu-Tang: Shaolin Style.



Фирменный вутанговский контроллер; Def Jam: Vendetta (рестлинг); Def Jam: Fight for NY (гениальный файтинг); Def Jam: Icon (лажа).

В каких еще играх используется (или будет использоваться) движок Euphoria из Grand Theft Auto 4 и Star Wars: The Force Unleashed? Почему этих игр так мало? — *+7 (909) * 88 34***

Помимо **GTA 4** и **The Force Unleashed** движок (ну или средство создания процедурной анимации) планировалось использовать в игре **Indiana Jones and the Staff of Kings**, но версию «Индианы Джонса» для PS3 и Xbox 360 после бесконечных задержек отменили, а во все-таки вышедшем на Wii и PS2 варианте «Эйфорией», разумеется, и не пахнет. Из грядущих игр Euphoria заявлена в **Red Dead Redemption**, **Max Payne 3**, симуляторе американского футбола **Backbreaker** (который вот уже три года разрабатывает компания **NaturalMotion**, создавшая Euphoria) и, возможно, в одной из будущих серий **Pro Evolution Soccer**. Если Backbreaker все-таки когда-нибудь выйдет, то впервые в истории американского футбола игроки будут падать и хватать друг друга за ноги без заранее заготовленных анимаций...

После этого комикса Penny Arcade (www.penny-arcade.com) на игру с использованием Euphoria трудно смотреть без нервного смеха...

Почему так мало игр с Euphoria? Если коротко: во-первых, NaturalMotion его крайне неохотно лицензирует, во-вторых, при использовании этой штуки ОЧЕНЬ трудно добиться хваленого реалистичного поведения персонажей (несчастный AI пытается вести себя естественно и в результате хватается за все подряд, над чем уже успели поиздеваться авторы комикса Penny Arcade). Вместо того чтобы просто сделать или оцифровать нужную анимацию, приходится отправлять документ с подробным описанием движений персонажа разработчикам движка, и они уже сами будут настраивать свою неуклюжую модель до тех пор, пока не получится что-то сравнительно похожее... честное слово, проще нанять лишнего аниматора!

Euphoria смотрится лучше обычной ragdoll-физики, но куда хуже motion capture или заготовленных анимаций. Толк от него есть только на стыке физического движка игры и нормального motion capture: немножко подправить движения, заставить падающего человечка закрыть руками голову или постараться смягчить падение... Стоит ли это затрат — денег на лицензию, системных ресурсов, лишних человеко-часов?

Почему в шутерах от первого лица так часто фигурирует тема путешествий во времени?

Создателям TimeSplitters 2 не пришлось ломать голову над тем, как объединить в одном сценарии Дикий Запад, гангстерское Чикаго, Сибирь девяностых и фабрику по сборке роботов.

Все очень просто: сюжет про путешествия во времени позволяет достигнуть максимального разнообразия уровней при минимуме интеллектуальных затрат. Разработчикам достаточно взять учебник истории для младших классов, торопливо его пролистать и выписать столько памятных дат (хорошо, если это будут даты великих сражений, но вообще подойдет любой хоть сколько-нибудь освещенный в кино период), сколько позволяют совесть, бюджет и сроки... и игра практически готова! Этим рецептом пользуется и вышедший в сентябре 2009-го шутер **Darkest of Days** (война Севера и Юга, битва при Литтл-Бигхорн, Первая и Вторая мировые, гибель Помпеи), и ромеровская **Daikatana** (Киото 2455 года, Греция 1200 года до н.э., Норвегия 560-го и Сан-Франциско 2030-го). В **TimeShift** все действие происходит в альтернативном 1939-м с футуристическими элементами, и путешествия во времени там — не более чем сюжетное обрамление. Зато что творится в серии **TimeSplitters**! Первая часть: 1935, 1950, 1965, 1970, 1985, 2000, 2005, 2020 и 2035 гг.; **TimeSplitters 2**: 1853, 1895, 1920, 1932, 1972, 2019, 2280, 2315 и 2401 гг.; **TimeSplitters: Future Perfect**: 1924, 1969, 1994, 2052, 2243 и 2401 гг. Последняя игра отличается почти квестовым интересом к временным парадоксам: уровни там можно проходить с самим собой в качестве напарника.

Слышал, что про создателя Atari Нолана Бушнелла снимают биографический фильм с Леонардо Ди Каприо в главной роли. Когда он выйдет и что в нем может быть такого интересного?

В биографии скромного нерда-инженера тоже могут присутствовать наркотики, байкеры и фотомодели! А также Pong.

В 2008-м Ди Каприо купил права на историю жизни Бушнелла, но в производственную стадию фильм до сих пор не вступил (и даже не упоминается на **IMDB.com** среди примерно 40 фильмов с участием Ди Каприо, которые должны быть сняты и/или выпущены в ближайшие два года). Сценарий «Пригоршня четвертаков: легенда Нолана Бушнелла» находится на 20 месте в опубликованном в декабре голливудском списке лучших неэкранизированных сценариев 2009-го. Там рассказывается о жизни Нолана до момента ухода из **Atari** и открытия им детского игрового ресторана Chuck E. Cheese. Присутствует обычный для биографической картины набор: работа в парке развлечений, знакомство с компьютерами и игрой **Space War**, радостный вопль «Fuck pinball!», развод, продажа Atari компании Warner Communications за

$28 млн и вечеринка в особняке «Плейбоя»... Но если фильм все-таки когда-нибудь снимут, смотреть его придется из-за одной гениальной и исторически значимой сцены, в которой Эл «Лось» Элкорн и Бушнелл изобретают Pong. Вот она:

ЛОСЬ: Ну и, в общем, игра идет до трех мячиков.

НОЛАН: Ага, все понял. Давай еще разок.

ЛОСЬ: Ну, давай. Один раз только!

36 ИГР СПУСТЯ. Нолан и Лось отчаянно режутся в Pong, не сводя глаз с экрана. ПЯТЬ ПУСТЫХ БУТЫЛОК ИЗ-ПОД ПИВА стоят на столе, рядом клочок бумаги с результатами: Нолан — 11, Лось — 25.

НОЛАН: Так нечестно! Ты раньше времени подал!

ЛОСЬ: Я выиграл!

НОЛАН: Давай до шестидесяти игр! До шестидесяти!

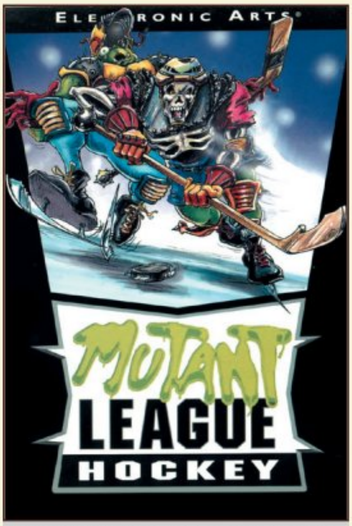
Собирается ли кто-нибудь делать игру по мотивам фильма «Астробой»? И есть ли другие игры про этого персонажа? — *Павел Бондарев*

Придуманному японским комиксистом Осаму Тедзукой мальчику-роботу, известному в западном мире как Астробой, уже больше пятидесяти лет. Про него нарисованы три серии комиксов и снято столько же аниме-сериалов, не считая японского телесериала с живыми актерами и попытки полнометражной экранизации с участием Геннадия Тартаковского и роботизированных кукол Джима Хенсона... Но игр про него сделано всего пять: **Mighty Atom** (NES, 1988, **Konami**), снова **Mighty Atom** (SNES, 1994, **Zamuse**), **Astro Boy** (PS2, 2004, **Sonic Team**), **Astro Boy: Omega Factor** (GBA, 2003, совместное производство небезызвестных компаний **Treasure** и **Hitmaker**) и собственно **Astro Boy: The Video Game** (Wii, PS2, PSP, октябрь 2009-го, **High Voltage Software**) по мотивам свежего трехмерного мультфильма гонконгской Imagi Animation Studios. Четыре игры, включая последнюю, вы можете смело проигнорировать, а вот в Omega Factor играть надо ОБЯЗАТЕЛЬНО, причем лучше даже не на GBA, а на выведенном на большой экран эмуляторе.

Игра Astro Boy: Omega Factor частью основана на оригинальном комиксе, частью — на аниме-ремейке 2003 года и является одной из лучших аркад всех времен.

Какие еще существуют игры с участием мутантов, помимо Fallout, «Людей Икс» и «Черепашек-ниндзя»? — *+7 (909) * 08 25***

Разумеется, без мутантов не обходится ни один постапокалиптический шутер или RPG (одна из ранних постапокалиптических ролевых игр восьмидесятых называлась предельно бесхитростно — **Scavengers of the Mutant World**). Также мутанты присутствуют во всех без исключения играх по комиксам. Но вот что парадоксально: чем охотнее разработчики используют красивое слово «МУТАНТ» в названии, тем меньше вероятность того, что в игре нам встретится хоть что-то мутировавшее. В шестнадцатибитных аркадах **Ex-Mutants** (1992) и **Doom Troopers: Mutant Chronicles** (1995) мутантов нет вообще, в шутерах **Mutants** (1987) и **Mutant Storm** (2002) они присутствуют только на обложках, и даже классический **Metal Mutant** (1991) компании **Silmarils** — на самом деле про робота-трансформера. В серии спортивных игр **Mutant League Football** (1993) и **Mutant League Hockey** (1994) для SEGA Genesis в американский футбол и хоккей играют пришельцы, тролли, скелеты, зомби, роботы... в общем, кто угодно, кроме нормальных мутантов! Остаются разве что откровенные пародии вроде **The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants** (1992), **Communist Mutants from Space** (1982) или **I Was an Atomic Mutant!** (2003).



Чем ярче и завлекательнее обложка, тем труднее найти в игре настоящих хардкорных мутантов!

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку **«Горячая линия: игры»**.

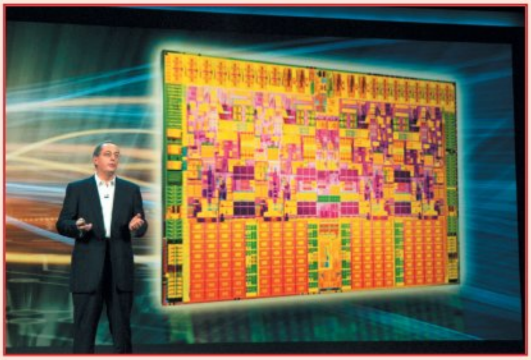
Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

Железные новости

Павел Шубский, Алена Ермилова

Процессоры нового года



Intel официально представила процессоры семейства **Westmere** — 32-нм настольные **Clarkdale** и мобильные **Arrandale**. Новые чипы — это двухкристальные CPU+GPU решения: на первом кристалле находятся два вычислительных ядра, а на втором — 45-нм графический процессор, контроллер памяти (так графика получает доступ к основной памяти без задержек) и остальные компоненты чипсета северного моста. Почти все Clarkdale и Arrandale поддерживают DDR3-память, технологии Hyper-threading, Turbo Boost и имеют L3-кэш 3 или 4 Мб. Clarkdale работает на частотах от 2,8 до 3,46 ГГц, Arrandale — от 1,06 до 2,66 ГГц.

Arrandale будут продаваться под брендами **Core i7**, **Core i5** и **Core i3**, а настольные Clarkdale войдут в серии Core i5, Core i3 и **Pentium**. Для использования интегрированного в процессор графического ядра нужны специальные наборы логики — **Intel H55 Express**, **H57 Express** и **Q57 Express** под LGA1156. Портов USB 3.0 и SATA 6 Гбит/с на новых чипсетах так и не появилось, зато, в отличие от Intel P55 Express, на них есть цифровой интерфейс **Intel FDI** (Flexible Display Interface), который передает видеосигнал от процессора на видеовыходы материнской платы. Естественно, встроенный графический процессор не справляется с тяжелыми играми, но, как показывают первые тесты, для работы с видео его вполне хватает.

Ноутбук-брелок для африканских детей

Инициатива **One Laptop Per Child** («Портативный компьютер каждому ребенку», ***laptop.org***), участники которой создают прочный, легкий, маленький и дешевый ноутбук, мощности которого хватило бы, чтобы тянуть обучающие программы и сносно ползать по интернету, все еще действует. Разработчики анонсировали три новых версии недорогого компьютера для детей. Первые две, промежуточные, не слишком интересны. Одна из них, **XO-1.5**, будет немного мощнее оригинальной модели, а вторая, **XO-1.75**, получит 8,9-дюймовый сенсорный дисплей в привычном корпусе и процессор ARM. Оба компьютера будут стоить $175-200.

Куда необычнее **XO-3**, который должен появиться в 2012 году. В этот компьютер собираются встроить экономичный 10-дюймовый сенсорный дисплей, процессор частотой 800 МГц и специальную клипсу, за которую лэптоп можно будет таскать, надев на указательный палец, как брелок. Заряжаться ноутбук будет индукционно — как **Dell Latitude Z**.

По замыслу дизайнеров и энтузиастов из OLPC такой компьютер с продвинутым интерфейсом должен продаваться за $75. Это будет через два года, конечно, но... мы еще помним фантастический **XO-2.0** с двумя сенсорными дисплеями, который в итоге так и не попал в массовое производство.

Электронная кожа

Для электронной бумаги можно придумать множество способов использования — привычными электронными книгами (eBook) фантазия разработчиков не ограничивается. Так, **Philips** работает над электронной оболочкой для различной техники. Только представьте привычные мобильные устройства с узором, который меняется в зависимости от цвета надетой на вас одежды или даже ритмичности прослушиваемой песни. Или вот как вам чайник, который становится красным по мере нагревания воды?

Сфера применения довольно простой технологии безгранична. К примеру, электронная пленка, отражающая падающий свет и не нуждающаяся в подсветке, могла бы заменить домашние шторы: в нормальном состоянии они были бы прозрачными, но всего одним нажатием кнопки бы затемнялись. В далекой перспективе на технике можно будет печатать узоры, а в квартире — создавать электронные обои, меняющие изображение по одному лишь мановению руки.

Мегагеймер

Epson придумала оригинальную рекламу для своего домашнего проектора **EH-TW450**. Какого-то приглашенного актера одели в комбинезон на манер «Охотников за привидениями», повесили ему за спину рюкзак с PS3 Slim, прикрепили к груди полку с проектором и мощными аккумуляторами и пустили в забег по ночному городу.

Хайтек-геймер не расстался с проектором ни на секунду — ни на дискотеке, ни в гараже, ни в аэродинамической трубе. Чтобы продемонстрировать завидную мощность устройства, экстремальный геймер даже свесился с крыши местной высотки — продолжая, разумеется, играть — и экраном ему служили камни городской мостовой и стена противоположного дома (***www.youtube.com/watch?v=D9sXhYIIfRY***).

Судя по реакции прохожих, подобная реклама весьма эффективна — и геймер, и 1000-долларовое устройство отлично справились со всеми испытаниями, а маркетологи успешно доказали, что проектор достаточно легкий и прочный, чтобы брать его к другу на вечеринку.

Новости одной строкой

- Программисты **Microsoft** готовят браузер **Internet Explorer 9**, который будет перекладывать максимум возможных вычислений на плечи графических чипов. Программа сможет обращаться к API Direct2D и DirectWrite для прорисовки собственного интерфейса и текста на страничках.
- **Amazon** сообщает, что продажи цифровых книг для электронного ридера **Kindle** в Рождество превзошли продажи обычных бумажных книг. Подобная статистика, правда, говорит не столько о возросшей до небес популярности цифровых книг и собственно ридеров, сколько о популярности самой Kindle в качестве рождественского подарка.
- Скоро NVIDIA и AMD представят оборудование для просмотра псевдотрехмерных фильмов с дисков 3D Blu-ray. NVIDIA продвигает свои комплекты **GeForce 3D Vision** для компьютеров и ноутбуков, AMD готовит системы для телевизоров в паре с известным разработчиком программного обеспечения **CyberLink**.
- **Google** планирует создать подразделение **Google Energy**, которое будет управлять затратами интернет-гиганта на электроэнергию, исследовать источники альтернативной и возобновляемой энергии и сокращать вредные выбросы в атмосферу. Учитывая, что при обработке одного запроса выброс углекислого газа составляет 0,2 грамма, а в день Google обслуживает от 100 000 до 500 000 запросов, это придется очень кстати.

Вот и шестиядерники

Как известно, Intel планирует представить шестиядерный процессор Intel Gulftown для высокопроизводительных игровых компьютеров в марте (возможно, на выставке CeBIT 2010). Но и **AMD** не дремлет: конкурент также планирует вывести шестиядерные модели на рынок настольных компьютеров, и состоится это в конце весны — начале лета. Если компания не опоздает, задержка окажется не такой значительной — поклонники простят.

Точные характеристики одного из шестиядерных процессоров Gulftown, Core i7 980X, уже известны (32-нм, 6 ядер, 12 вычислительных потоков, сокет LGA1366, L3-кэш 12 Мб, цена — около $1000), а спецификации своих **Thuban** AMD пока держит в секрете. По слухам, 45-нанометровые процессоры задействуют 6 Мб кэш-памяти L3, встроенный контроллер оперативной памяти DDR3-1333 и продвинутые технологии энергосбережения. Новые многоядерные модели сохранят совместимость с разъемом Socket AM3 и смогут работать на большинстве существующих материнских плат.

До встречи, Larrabee!

Экзекуция на рынке дискретных видеокарт отменяется, главные участники остаются на своих местах — ожидаемый многими гибридный многоядерный ускоритель **Intel Larrabee** отложен. Напомним, Larrabee должен был составить конкуренцию самым мощным моделям **ATI Radeon** и **NVIDIA GeForce**, стать достойной платформой для вычислений общего назначения и предоставить новые возможности разработчикам игр.

Год назад Intel заявляла, что продукт не поступит в массовое производство, если не сможет обеспечить рекордную производительность. На одном из последних показов видеокарта демонстрировала мощность выше одного терафлопса (триллион операций с плавающей точкой в секунду), но к тому моменту на рынке уже появилась Radeon HD 5870 производительностью до 2,72 терафлопс — и теперь Intel объясняет отсрочку тем, что проект сильно отстал от графика и к релизу будет неконкурентоспособен. Полностью от разработки дискретной видеокарты Intel пока не отказывается — Larrabee должна была стать лишь первой моделью в линейке ускорителей общего назначения.

Батарейка из газировки

Лондонский дизайнер Дайцзы Чжэн разработала для **Nokia** прототип мобильного телефона, работающего на любой сладкой газировке.

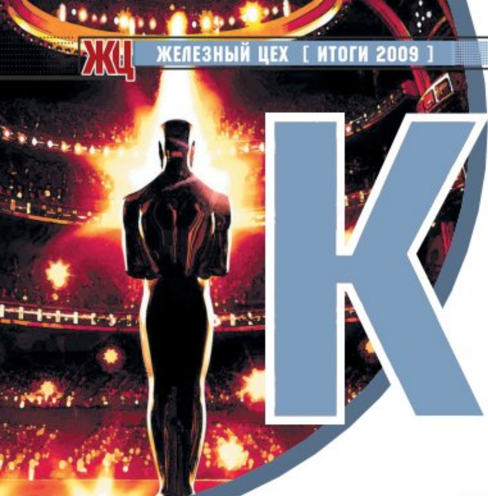
Телефон выглядит как большая круглая пластиковая колба. С одной стороны у него клавиатура и дисплей, с другой — биобатарея. Сверху у колбы есть крышка. Вы откручиваете ее, вливаете туда «Колу», «Байкал», «Саяны», «Тархун», «Спрайт» — что под руку попадет, а дальше биобатарея разлагает сахар на воду и кислород и в процессе генерирует электроэнергию. Чжэн утверждает, что биобатарея работает в три-четыре раза дольше обычного литиевого аккумулятора — к тому же она экологически безопасна.

Это не первая попытка создать биобатарею: в 2006 году группа бактерий Escherichia coli перерабатывала отходы шоколадной фабрики; в 2009-м **Toshiba** выпустила устройство для подзарядки телефонов и плееров, которое работало на метиловом спирте, воде и кислороде. Однако идея с «Колой» и сотовым, пожалуй, самая удачная. Правда, проблематично будет определить, сколько «Колы» отдать мобильнику, а сколько оставить себе.

Ноутбук и планшет по цене ноутбука

Lenovo анонсировала сумасшедший гибридный ноутбук **IdeaPad U1 Hybrid** со съемным дисплеем. Пока 11,6-дюймовый экран подключен к «базовой станции» (Intel Core 2 Duo SU, 128 Гб SSD, 4 Гб DDR3, Intel GMA, Windows 7), он функционирует в качестве обычного компьютерного монитора. Но стоит открепить дисплей от ноутбучной крышки — и у вас в руках окажется сенсорный планшет с поддержкой технологии мультитач. Дополнительный компьютер использует собственный процессор Qualcomm Snapdragon частотой до 1 ГГц, собственный SSD-накопитель на 16 Гб и собственную облегченную операционную систему Skylight Linux.

Два процессора, две операционные системы, два носителя данных, все в одном стильном корпусе — звучит заманчиво. Хотелось бы, чтобы файлы на двух накопителях можно было синхронизировать, иначе планшет останется без мультимедийных данных и документов. Необычный ноутбук появится в продаже в июне и будет стоить около $1000.



Как прогрессирует прогресс

Самые важные технологии 2009 года

Прошедший год оказался для IT-индустрии, мягко говоря, не самым легким. Мировой финансовый кризис потопил немало экономических флотилий, существенно подрезал бюджеты всем игрокам рынка и зарубил на корню многие амбициозные проекты. Тем не менее и в этот год нам было на что посмотреть, о чем помечтать и на что потратить зарплату. И, что самое приятное, нам было о чем поговорить.

Какие тренды завладеют индустрией в новом году?

В массы будет двигаться стерео — подешевеют стереомониторы, обыденностью станут стереоноутбуки, даже лоу-энд видеокарты нового поколения смогут просчитывать вместо одного кадра сразу два — для каждого глаза отдельный. Резонанс, несомненно, вызовет стереофотоаппарат Fujifilm и стереофотопринтер. Многие устройства задействуют технологию мультитач — ведь теперь Windows Seven полностью ее поддерживает. Книгочеи переберутся на электронные книги — и даже если не учитывать локальные исследования Amazon, то анонс десятков ридеров на CES нельзя не брать в расчет. Все больше сервисов будет интегрироваться в онлайн, все больше будет появляться гибридных устройств — фотоаппаратов-телефонов, ноутбуков-планшетов, ридеров-плееров и т.д. Но все эти устройства, естественно, не появились бы без достижений 2009-го.

Ушедший год был годом технологий. Естественно, даже в кризис производители железа гонятся за цифрами: шесть ядер, 4,8 Гбит/с, три дисплея, 2,15 млрд — мы никогда такого раньше не видели, но, уверены, совсем скоро будем смеяться, что когда-то считали это великим достижением прогресса. Куда важнее, что в этом году появились проекты и технологии, которые направили IT-индустрию и индустрию развлечений в новое русло. Что это за технологии? Да вот они.

ИГРОМАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ИГРОМАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

ИГРОМАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Процессор года

Что? Core i7 975 Extreme Edition

Почему? Флагман новой линейки, Core i7 975 Extreme Edition стоит как хороший игровой компьютер, однако под жидким азотом с пол-оборота разгоняется с 3,33 до 5 ГГц.

Сколько? 38 000 руб.

По трое становись

ATI Eyefinity

★★★★★★★★★★

Где почитать: «Игромания» №12/2009, статья «AMD бьет первой»
http://www.amd.com/ru/products/technologies/eyefinity/Pages/eyefinity.aspx

Хит-парад инноваций прошедшего года открывает **AMD**. Осенью она представила миру новое поколение видеокарт, **Radeon HD 5*****. Тогдашний флагман линейки, **Radeon HD 5870**, мог похвастаться 2,15 млрд транзисторов, вычислительной мощностью до 2,72 терафлопс, блоками тесселяции для DirectX 11 и многим другим. Но сильнее всего в душу запала технология **ATI Eyefinity**.

Пока **NVIDIA** углубляла игровое пространство, продвигая стереоскопические технологии (об этом ниже), AMD расправила его вширь, увеличив угол обзора: к одной видеокарте новой линейки подключаются сразу три дисплея. Такое было возможно и раньше, но теперь мы не ограничены лишь расширением рабочего стола: с Eyefinity на трех мониторах можно именно играть (дисплеи программно группируются в один большой экран, на который выводится рабочий стол, видео или трехмерное приложение — оконное или полноэкранное). А можно на двух играть, а на третьем читать почту и переписываться в аське — ATI Eyefinity поддерживает одновременный вывод видеосигнала на два независимых дисплея (голдфармеры оценят!).

И если в стратегиях, например, играть на трех мониторах просто удобно, то в MMORPG и симуляторах это совершенно меняет стиль игры. Представьте: вы, Need for Speed, три монитора. На центральном наблюдаете за приборами и дорогой, на крайних смотрите в боковые зеркала и зеркала заднего вида. А какой простор открывается для любителей авиасимуляторов! Можно включить полное отображение кокпита самолета и получить обзор в 180 градусов или повесить на боковые мониторы картинку с камер, установленных на крыльях и хвосте. Ну а в MMORPG с их тучами окошек и аддонов?..

Но и это еще не все. Eyefinity поддерживает подключение до шести дисплеев, и только подумайте, какой экран можно будет собрать и как его изогнуть, когда выйдут видеокарты с 6 HDMI-портами! Однако выше десятого места этой технологии пока не подняться: она кардинально меняет стиль игры, упрощая и ускоряя управление, но в обычных квартирах ATI Eyefinity начнут использовать еще не скоро — просто потому, что три монитора в три раза дороже одного.

Видеокарта года

Что? **AMD Radeon HD 5870**

Почему? **Первая однопроцессорная видеокарта, на которой без тормозов пошел Crysis. В одиночку обгоняет двойную GeForce GTX 295, способна выводить картинку сразу на три монитора и поддерживает все нововведения DirectX 11.**

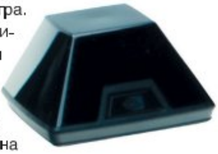
Сколько? **15 000 руб.**

Объем виртуальной реальности

NVIDIA 3D Vision

★★★★★★★★★★

Где почитать:
«Игромания» №4/2009, статья «Дверь в третье измерение»
http://www.nvidia.ru/object/GeForce_3D_Vision_Main_ru.html



Следующий номинант — NVIDIA со своей технологией объемных игр **3D Vision**. Идея стара как мир — сделать игры по-настоящему объемными: чтобы хотелось нагибать голову, уклоняясь от качающейся под потолком люстры, тянуться рукой к отражению в воде и в ужасе шарахаться в сторону, уворачиваясь от прыгающего монстра. Нужно для этого не так много: специальный монитор с разверткой 120 Гц, беспроводные очки и поддерживающая технологию видеокарта. Она разделяет картинку на три канала — канал глубины и по одному каналу для левого и правого глаза (на один глаз приходятся четные кадры, на другой — нечетные, частота обновления картинки для каждого глаза 60 Гц) — и передает такое «слоеное» изображение на монитор.

Синхронизированные с компьютером очки с определенной частотой затемняют то левую, то правую линзу — так, чтобы в момент «пустого» кадра линза была непрозрачной. В итоге каждый глаз видит свое изображение как бы под углом от основного, а мозг воспринимает картинку с каждого глаза и формирует у вас в голове одну — трехмерную. И вот уже зомби начинают вылезать из экрана, нарисованный лес становится объемным и кажется, что можно потрогать каждый листик. Красота!

В начале года, сразу после анонса, комплект для 3D Vision стоил никак не меньше 50 000 рублей, а мониторов, поддерживающих технологию, было всего две штуки. К концу года доступного оборудования прибавилось, да и цены упали почти в два раза: монитор уже можно купить за 15 000 рублей, очки — за 6000, видеокарту — за 4000. Правда, обеспечить нормальную производительность этой связки — та еще задача: включение 3D Vision снижает количество кадров примерно в три раза, так что без карты класса **GeForce GTX 295** не обойтись.

С 3D Vision совместима большая часть популярных игр: NVIDIA протестировала и подготовила встроенные профили драйвера для 400 проектов (полный список тут: ***www.nvidia.ru/object/GeForce_3D_Vision_3D_Games_ru.html***). Если у вас уже есть поддерживаемая игра, ни патчить ее, ни тем более покупать новую коробку не надо, драйвер автоматически сконвертирует картинку в стереоскопическую.

Очевидно, что в 2010 году цены на составляющие системы (особенно на мониторы) продолжат падать, а разработчики будут делать игры с учетом 3D — создавать больше динамичных сцен, менять ракурсы и т.п. Однако рассчитывать, что в ближайшие 2-3 года 3D Vision появится в каждом доме, не стоит: все-таки самое дорогое звено системы, монитор, с наскоку может купить не всякий. А учитывая, что средний монитор служит 6-8 лет и что на ЖК в нашей стране массово перешли не так давно (и то не везде!), еще пару лет NVIDIA 3D Vision побудет в категории приятной, но совсем необязательной для хорошей игры опции. Впрочем, 3D Vision — только начало нового витка развития виртуальной стереореальности.

Монитор года

Что? **ViewSonic FuHzion VX2265wm**

Почему? **Первый 22-дюймовый ЖК-монитор со сверхвысокой частотой обновления (120 Гц), отличным временем отклика серого к серому (3 мс) и отсутствием замыливания даже в самых динамичных играх.**

Сколько? **12 000 руб.**

Оно живое!

Phenom II и AMD Dragon

★★★★★★★★★★

Где почитать: «Игромания» №4/2009, статья «Крылья дракона»
http://game.amd.com/us-en/unlock_dragon.aspx

В начале ушедшего года AMD обновила линейку процессоров — в продаже появились **Phenom II X4**. **Core i7** им было не догнать (старший Phenom II еле дотягивал до уровня младшего **Core i7 920**), зато они получили лошадиную дозу пиара, были очень дешевыми и не требовали нового чипсета, — а потому заслуженно занимают седьмое место в нашем топе.

Запуская Phenom II, AMD сделала сразу несколько грамотных вещей. Во-первых, она не стала привязывать процессоры к свежим чипсетам с Socket AM3, так что обладатели компьютеров на базе старых Phenom и материнских плат с Socket AM2 легко смогли позволить себе апгрейд. Во-вторых, к выходу новых процессоров AMD приурочила анонс платформы **AMD Dragon**. По сути, нашумевший «Дракон» — это обычная связка материнская плата-процессор-видеокарта. Но так как AMD самостоятельно выпускает все эти элементы, она и заявила, что если на чипсет AMD 7x0 поставить Phenom II и добавить любую плату Radeon, то получится единственная в своем роде игровая платформа.

Поспорить с этим сложно. Никаких преимуществ по части совместимости платформа Dragon не имела, но за счет более низкой цены она выгодно выделялась на фоне аналогичных решений **Intel**. И хотя в некоторых синтетических тестах платформа уступала даже процессорам Intel предыдущего поколения (например, за счет того, что в Phenom II X4 ненамного улучшили работу с операциями с плавающей точкой), по соотношению цена/производительность получилось все равно привлекательно. А так как некоторые еще и поверили, что Dragon — первая в мире *цельная* игровая платформа, вроде консоли, решение шло нарасхват.

В этом году AMD продолжит «платформенное» мышление, выпустив **AMD Leo** (процессоры Thuban, до 6 ядер; память DDR3; дискретная DX11-совместимая графика) для топовых и игровых компьютеров и **AMD Dorado** (процессоры Athlon II, до 4 ядер; память DDR2; интегрированная графика DX 10.1) для всех остальных.

Нетбук года

Что? **MSI Wind U200**

Почему? **Идеальный нетбук, который мы так долго искали: нормальных размеров 12-дюймовый экран, клавиатура с огромными клавишами, 6-часовая работа на одном заряде аккумулятора.**

Сколько? **18 000 руб.**

Минимализм по-американски

NVIDIA ION

★★★★★★★★★★

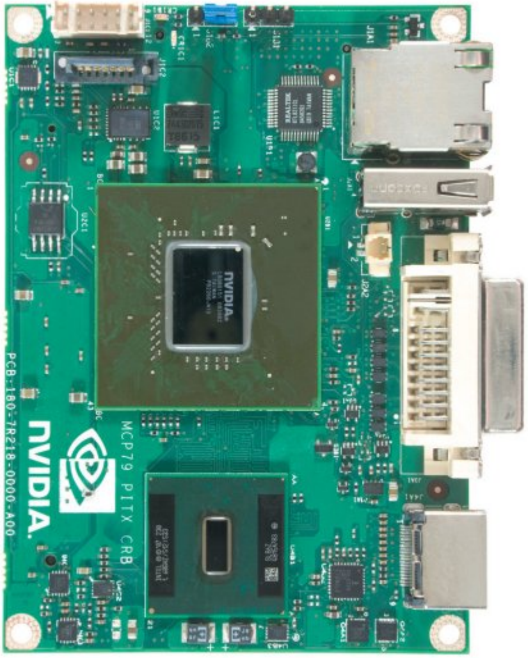
Где почитать: «Игромания» №7/2009, статья «Ионные технологии»

http://www.nvidia.ru/object/sff_ion_ru.html

Каждый из нас мечтает о большом телевизоре — ну, таком, чтобы на полстены. А когда он появляется дома, непонятно, что на нем смотреть: обычные телеканалы вообще не воспринимаются, крутить DVD вроде несерьезно, а Blu-ray стоит дорого. И тут приходит гениальная мысль — компьютер! Действительно, он способен проигрывать любой формат видео и музыки. Только вот использовать домашнего игрового монстра в качестве медиацентра жалко, а собирать отдельный HTPC — сложно и, опять же, накладно. В прошедшем году мучениям был положен конец: на рынке появилась платформа **NVIDIA ION**.

Название — гордое, суть — простая. NVIDIA сделала чипсет формата microATX, впаяла в него **Intel Atom N270**, установила видеокарту **GeForce 9400** — и в итоге получилась идеальная платформа для домашнего кинотеатра. Стоит от 5000 рублей. Дополнительные траты — корпус, жесткий диск и DVD-привод — можно уложить еще в 5000, и в результате за 10 000 рублей у вас на руках появляется компьютер, на котором можно не только гонять простенькие игры и лазить по интернету, но и без тормозов смотреть ресурсоемкое HD-видео. Благодаря встроенной GeForce 9400 с этим вообще никаких проблем: она поддерживает Pure HD, технологию ускорения обработки HD-видео.

Кроме того, появление NVIDIA ION потянуло за собой выпуск множества неттопов. Рабочих и дешевых конфигураций и до нее было пруд пруди, но ION — технология для ленивых, единственная платформа для HTPC, которая позволяет не собирать ничего ручками. Кстати, лучший неттоп 2009 года — это, по нашему мнению, дизайнерское чудо **ZOTAC MAG**, который без проблем прокручивает HD-фильмы, занимает минимум места и стоит 9000 рублей.



Гаджет года

Что? **PSPgo**

Почему? **Собственная память, отсутствие (опостылевшего?) оптического привода, формфактор слайдер и легковесность — все это не то чтобы необходимейшие качества портативной игровой консоли, но, несомненно, новые веяния на рынке.**

Сколько? **11 000 руб.**

Маленький зеленый человечек

Google Android

★★★★★☆☆☆☆☆

Где почитать: «Игромания» №11/2009, статья «Android. История. Технология. Факты»

www.android.com

Когда чуть больше года назад на рынке появился **Android**, новая открытая платформа для мобильных устройств, в успех его мало кто верил. Конечно, **Google** традиционно веников не вяжет, но... Есть **Nokia** с ее **Symbian**, есть **Windows Mobile**, есть, наконец, **iPhone** с его **Mac OS**. Что тут еще изобретать? Ан нет, изобрели — и отлично получилось. Как так?

Во-первых, программная платформа изначально разрабатывалась для коммуникаторов, она для них «родная» и работает, соответственно, как по писаному. Во-вторых, это открытая платформа, построенная на ядре Linux. Открытость означает бесплатный доступ к исходному коду и инструментарию для программистов (***http://source.android.com***), то есть изменить «Андроид», создать свою оболочку или приложение может любой желающий. Открытые стандарты этой ОС разрабатывались не отдельно взятой компанией Google, а целой группой компаний **Open Handset Alliance**, куда входят **HTC**, **Intel**, **Samsung**, **ASUS**, **Sony Ericsson**, **T-Mobile**, **Texas Instruments**, **Qualcomm**, **Motorola**, **NVIDIA** — то есть не только «железные» компании, но и сотовые операторы. В-третьих, «Андроид» заточен под работу в интернете и завязан на многочисленные сетевые сервисы (кстати, встроенный браузер, в отличие от того же **Safari** в iPhone, поддерживает флэш, а в известном тесте **Acid3** выбивает 93 балла из 100!). В-четвертых, в «Андроид» заложена поддержка мультитача, без которого сегодня никуда. Ну и самая малость — магазин приложений **Android Market**, фирменные программы от Google и относительно небольшая стоимость аппаратов.

В общем, «Андроид» наступает семимильными шагами. По прогнозам аналитиков Market Intelligence & Consulting Institute, в 2013 году будет отгружен 31 млн коммуникаторов и 126 млн прочих (!) портативных устройств под управлением Google Android. Пока прогноз сбывается: в наступившем году **Acer** готовит шесть аппаратов, HTC в дополнение к **HTC Dream**, **Hero**, **Magic** и **Tattoo** уже зимой выбросит на рынок еще десяток коммуникаторов, да и Sony Ericsson не ограничится своим **Xperia X10**.

Кулер года

Что? **Cooler Master V10**

Почему? **Способен прибавить любимому процессору 1000 МГц.**

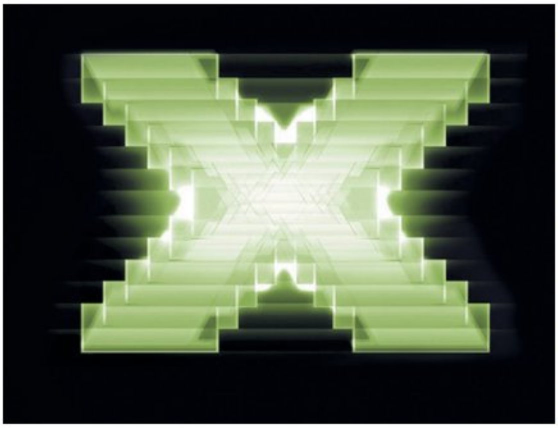
Сколько? **4000 руб.**

Одиннадцать мгновений счастья

DirectX 11

★★★★★★★★★

Где почитать: «Игромания» №4/2009, статья «Ядерный API», «Игромания» №12/2009, статья «AMD бьет первой»
www.microsoft.com/games/en-US/aboutGFW/pages/directx.aspx



До выхода Radeon HD 5870 мало кто вспоминал о **DirectX 11**. Да, все знали, что он будет, но после фиаско прошлой версии от нового API ничего особенного не ждали. Оказывается, зря.

Главная особенность нового инструмента — тесселяция. Она позволила в разы увеличить детализацию игровых моделей и при этом снизить нагрузку на шину видеопамяти. Вместо того чтобы делать сложную детализированную модель весом в несколько мегабайт, разработчики теперь создают легкий низкополигональный объект и загружают его в память видеокарты. Оттуда объект поступает на специальные блоки тесселяции, которые самостоятельно досчитывают модель и накачивают ее полигонами — в итоге память разгружается, ведь ей больше не нужно хранить лишнюю информацию. Кроме того, видеокарта теперь занимается и масштабированием моделей, плавно снижая или повышая детализацию, изменяя освещение или накладывая текстуры.

Еще одна новость — стандартизированные GPGPU (general-purpose graphics processing units, техника, когда графический процессор видеокарты используется для выполнения операций, которые обычно производит центральный процессор). С выходом DX11 расчетами общего назначения — источников света, искусственного интеллекта и физики — может заниматься любая видеокарта.

Но и этим дело не ограничилось: новый DirectX может раскидывать разные задачи по отдельным ядрам процессора. К примеру, если раньше игра пыталась нагрузить одно ядро и работой с драйверами, и звуком, и расчетом света, то теперь все это будет распределяться — таким образом, ни одно из ядер процессора не останется без дела.

К сожалению, прошедший год не получается назвать годом DirectX 11 (на момент сдачи номера его поддерживали меньше десяти игр), однако перспективы новый API открывает завидные.

Материнская плата года

Что? **ASUS Sabertooth 55i**

Почему? **Бюджетная версия топовой Republic of Gamers. Чуть менее скромные возможности по количеству подключаемой периферии и все тот же мощный разгонный потенциал.**

Сколько? **7500 руб.**

Ее звали Виенна

Windows 7

★★★★★★★☆☆

Где почитать: «Игромания» №1/2010, статья «Счастливое число «Майкрософт»
www.microsoft.com/windows/windows-7

С тем, что Windows XP пора на покой, могут поспорить только самые упертые фанаты. Прогресс неумолимо движется вперед: старая ОС с трудом переваривает 64-битные вычисления (а меж тем «Майкрософт» в будущих своих системах вообще собирается отказаться от 32-битности), выглядит по современным меркам аляповато, да и в играх себя показывает неидеально из-за отсутствия поддержки DirectX 10 и 11. Другое дело, что альтернатив ей до прошедшего октября, пока не появилась Windows Seven, не было («Виста» полюбилась далеко не всем, да и не все компьютеры ее тянули).

На рынке операционных систем семейство Windows до сих пор занимает лидирующие позиции, и потому выход любой новой ОС этой серии автоматически становится вехой в истории развития IT-рынка. А выход такой ОС, как «Семерка», тем более. Новенькая «форточка» совершенно свободно работает на ноутбуках с 1 Гб оперативной памяти, не занимает системных ресурсов для каких-то непонятных операций и вообще показывает себя только с хорошей стороны. Игры на ней работают ничуть не хуже (а иногда даже лучше), чем на Windows XP, поэтому советуем не вестись на популярный миф о том, что «все красивости и прозрачные окошки сжирают кучу системных ресурсов». На том же самом ноутбуке с 1 Гб памяти «Семерка» в режиме бездействия занимает 360 Мб оперативной памяти.

Но увеличением производительности по сравнению с «Вистой» дело не ограничилось. Миллион незаметных на первый взгляд улучшений в интерфейсе сделали работу на Windows 7 еще удобнее и приятнее. Была полностью переработана панель задач, благодаря чему она теперь не загромождается открытыми окнами, переключаться между программами стало на порядок удобнее. «Семерка» перестала чинить препятствия обычным людям, навязывая им свое видение вещей, и позволяет настроить себя так, как вам заблагорассудится.

Да, нельзя сказать, что «Майкрософт» сделала что-то революционное — практически все функции и идеи, которыми так богата «Семерка», уже были (некоторые — довольно давно) реализованы в Mac OS и Linux. Однако для Windows «Семерка» — это, безусловно, большой шаг вперед, и люди недаром голосуют рублем, с ураганной скоростью сметая Windows 7 с полок магазинов.

Корпус года

Что? **Thermaltake Level 10**

Почему? **Самый необычный и сумасшедший корпус не только за 2009 год, но и вообще за все время. Может быть, потому, что в создании этого чудовища принимал участие концерн BMW?**

Сколько? **22 500 руб.**

Не выкидывайте на помойку

NVIDIA Multi-Card

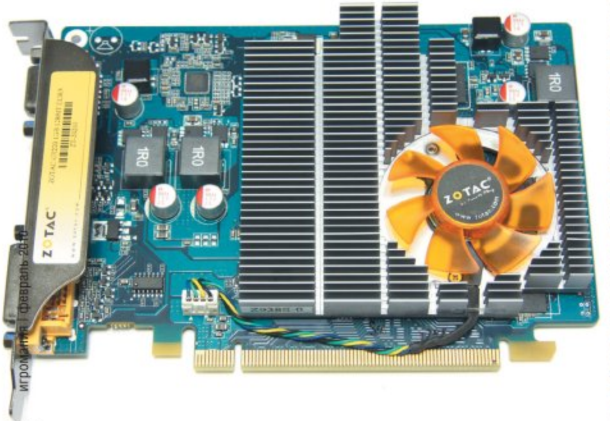
★★★★★★★★★☆

Где почитать: «Игромания» №1/2010, статья «Второй Ньютон»
www.nvidia.ru/page/home.html

В позапрошлом году мы восхищались физическим движком **NVIDIA PhysX**, пели дифирамбы NVIDIA и тут же ее ругали: PhysX оказался отвратительно прожорливым, после включения технологии терялось какое-то неприлично большое количество кадров в секунду. И хотя сама NVIDIA решение нашла быстро («Поставьте вторую видеокарту и пусть одна считает графику, а другая — физику!»), львиную долю пользователей оно не устроило. Ставить ведь нужно было вторую *такую же* видеокарту, иначе SLI не работал. И если первой стояла **GTX 285** — получалось, что на обсчет физики надо было пожертвовать еще 12 000 рублей.

Но в конце прошлого года NVIDIA сжалилась и добавила в драйверы чудесную функцию Multi-Card. Суть технологии в следующем: берете какую-нибудь дешевую видеокарту вроде **GeForce GT 220**, ставите ее в соседний с GTX 285 слот, указываете драйверу, какую плату для чего использовать, и вот уже в **Batman: Arkham Asylum** летают листочки и туман красиво стелется по земле. И никаких SLI-мостиков, никаких лишних трат, никаких слез по поводу потерянной мощности.

А так как *большая* часть современных материнских плат оснащается двумя и более портами PCIe x16, то при апгрейде компьютера можно забыть о проблеме со старыми видеокартами, они еще послужат на благо физики. А самое главное, что нет никакой привязки к чипсету: Multi-Card одинаково хорошо работает как на стареньком P45, так и на свежих X58 и P55 — да что там, даже на материнках под AMD работает.



Мышка года

Что? **Razer Orochi**

Почему? **Эталонный представитель мобильных игровых мышек: стильная, юркая, может работать и по проводу, и без — и в этом случае вам даже не понадобится втыкать беспроводной модуль в USB-порт.**

Сколько? **4200 руб.**

Глава семьи

Intel P55

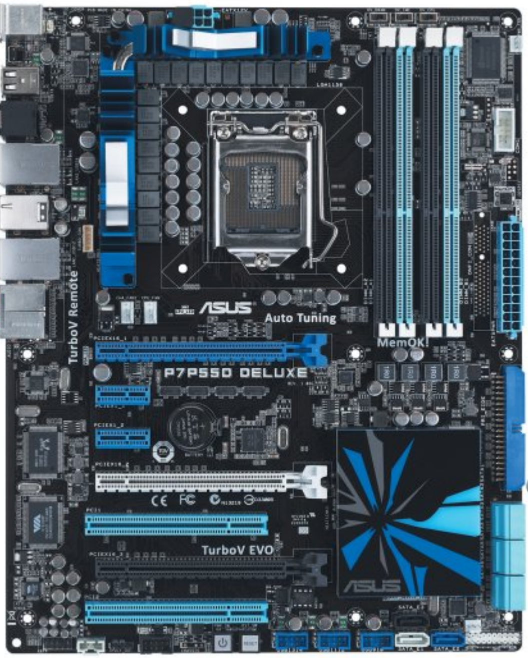
★★★★★★★★★

Где почитать: «Игромания» №10/2009, статья «Привет, будущее!», «Игромания» №11/2009, статья «Свежие технологии»

www.intel.com/cd/products/services/emea/rus/chipsets/p55/overview/428330.htm

Когда Intel выпустила новую архитектуру **Nehalem**, Core i7 с легкостью утерли нос не только конкуренту в лице AMD, но и обошли топовые процессоры **Core 2**. К сожалению, за скорость приходилось платить: установка Nehalem тянула за собой покупку нового чипсета и DDR3-памяти, что в итоге выливалось в 25 000-30 000 рублей. Так продолжалось почти полтора года, пока в середине 2009-го Intel не представила чипсет **P55** и не выпустила, наконец, приемлемые по цене **Core i5**. Платформа получилась относительно доступной — по крайней мере, процессоры на базе Nehalem стали стоить от 5000 рублей вместо 12 000.

А самое главное, что P55 оказалась совершенно новой платформой для сборки — и речь здесь идет о принципиальных, а не косметических изменениях. Во-первых, убран северный мост. Архитектура Nehalem давно подразумевала встроенный контроллер памяти — теперь туда добавили и работу с шестнадцатью линиями PCIe. Во-вторых, сменили сокет: процессоры Core i5 устанавливаются в LGA1156 и не подходят к сокетам топовых LGA1366 (однако выпуск Core i7 для чипсетов P55 уже налажен, поэтому проблем с апгрейдом не будет). В-третьих, достаточно широкий выбор процессоров и материнских плат позволяет собирать на P55 самые разные компьютеры — от мультимедийных центров до серверных решений, и цена их, опять же, достаточно привлекательна. В-четвертых, и тепловыделение, и энергопотребление у P55 заметно ниже, чем у чипсетов с северным мостом, — как следствие на P55 стоят упрощенные системы охлаждения. В-пятых, у P55 огромное количество разъемов (до 8 портов PCIe x1 и до 14 — USB 2.0), а это открывает широченный простор для подключения самой разной периферии. Огорчает, конечно, что на чипсете стоит всего один полноскоростной PCIe x16 2.0, однако это вряд ли помешает большей части покупателей (а те, кому помешает, всегда могут взять X58).



Клавиатура года

Что? **Logitech G19**

Почему? **Множество дополнительных программируемых кнопок, огромный ЖК-дисплей для отображения различных игровых параметров и удобная раскладка.**

Сколько? **8000 руб.**

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов, Дмитрий Колганов

Ноутбук с беспроводной зарядкой

Технические характеристики Dell Latitude Z600 • **Процессор:** Intel Core 2 Duo SU9600, 1,6 ГГц • **Чипсет:** Intel GS45 Express • **Оперативная память:** 4 Гб DDR3, 1066 МГц • **Дисплей:** 16-дюймовый, ЖК, 1600x900 • **Видео:** Intel GMA 4500 • **Связь:** Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 2.0 • **Накопитель:** SSD, 64/128/256 Гб • **Основные разъемы:** 2x USB 2.0, DisplayPort, RJ-45 • **Операционная система:** Microsoft Windows 7 Professional • **Питание:** 4/8-элементный литиево-ионный аккумулятор • **Время зарядки:** 9 часов при использовании 8-элементного аккумулятора • **Размеры:** 39,6x27,2x1,5 см • **Вес:** 2 кг

Приняли **Dell Latitude Z600** за среднестатистический ноутбук? Присмотритесь: штуковина куда интереснее. Это первый мобильный компьютер, который может подзаряжаться без проводов: аккумулятор черпает энергию из воздуха — достаточно поднести ноутбук к магнитоиндукционной подставке, а время зарядки будет не больше, чем при использовании кабельного адаптера.

Из других особенностей отметим корпус из магниевого сплава с хромированными шарнирами, широкоформатный дисплей с разрешением 1600x900, клавиатуру с подсветкой и удобный тачпад. Последний распознает несколько нажатий одновременно, позволяя прокручивать, масштабировать и листать страницы, запускать приложения, выбирать и просматривать файлы, не обращаясь к клавиатуре и мышке.

И еще: ноутбук оснащен отдельной платой с процессором ARM для работы в Сети без загрузки основной операционной системы. Функция называется Dell Latitude ON и заметно экономит заряд аккумулятора.

● *72 000 руб., www.dell.ru*

Сама простота

Технические характеристики Cowon iAUDIO E2 • **Материал корпуса:** пластик • **Дисплей:** нет, у плеера цветосветовая индикация режимов работы • **Форматы файлов:** MP3, WMA, OGG, FLAC, WAV • **Выходная мощность:** 24 мВт • **Соотношение сигнал/шум:** 95 дБ • **Встроенная память:** 2/4 Гб • **Время работы:** 11,5 ч • **Время зарядки:** 1,5 ч • **Аккумулятор:** литиево-ионный • **Интерфейс:** USB 2.0 • **Цвета:** черный, белый, сиренево-серебристый, кофейный, оранжево-красный, розовый, фиолетовый, небесно-голубой • **Размеры:** 2,7x6,4x0,8 см • **Вес:** 17 г

Идеальный плеер — это когда плеера нет вообще. Подумал: «Вот бы Мадонну!» — и она запела тебе на ухо без всяких там проводов и флэш-памяти. Производители об идеале знают и медленно двигаются в нужном направлении. Так, **COWON** выпустила **iAUDIO E2** — простой как пять копеек, но стильный, легкий и удобный. Кнопок на корпусе минимум: On/Off да качельки на торцах для изменения громкости и выбора треков.

В списке поддерживаемых форматов MP3, WMA, OGG, WAV и даже FLAC. Объем памяти — 2 или 4 Гб. Не много, но достаточно, если учесть, что экрана у плеера нет и видео он не воспроизводит.

Если при первом включении звук не особенно впечатлит, замените комплектные наушники — они явно не соответствуют уровню плеера. С нормальными «ушами» претензий к качеству звука быть не должно: технология **BBE+** воссоздает характерную для натурального звука теплоту и акустическую детализацию высокого уровня, обеспечивая реалистичное и богато окрашенное звучание.

Цена — почти себестоимость, на выбор — восемь цветовых исполнений. ● *2200 руб., www.cowonrussia.ru*

Мышь на подставке

Технические характеристики ErgoMotion ● **Разрешение сенсора:** 800 dpi ● **Количество кнопок:** 2, колесо прокрутки ● **Интерфейс:** беспроводной, USB-передатчик 2,4 ГГц

Ученые давно пугают — говорят, если пользоваться дешевыми клавиатурами и мышками, рано или поздно начнет мучить боль в кистях. Виной тому так называемый туннельный синдром — защемление нерва в запястном канале. Чтобы защитить нас от недуга, производители компьютерной периферии безустанно работают над эргономикой продуктов. **SmartFish** добилась больших успехов: лазерная мышь **ErgoMotion** выполнена на подставке, которая позволяет наклонять корпус вправо-влево и вперед-назад. Это заметно упрощает работу за компьютером — ладонь удобно лежит на манипуляторе, а запястье расслаблено.

По форме новинка очень похожа на **Apple Magic Mouse** — только с двумя кнопками и колесом прокрутки. Симметричный корпус позволит работать с мышкой как правой, так и левой рукой. Подключение к компьютеру — без проводов, при помощи миниатюрного USB-приемопередатчика. Заказать мышь пока можно только на сайте производителя — учтите, что к цене придется добавить стоимость доставки. ● ***1500 руб., www.smartfishtechnologies.com***

Плата для любителей разгона

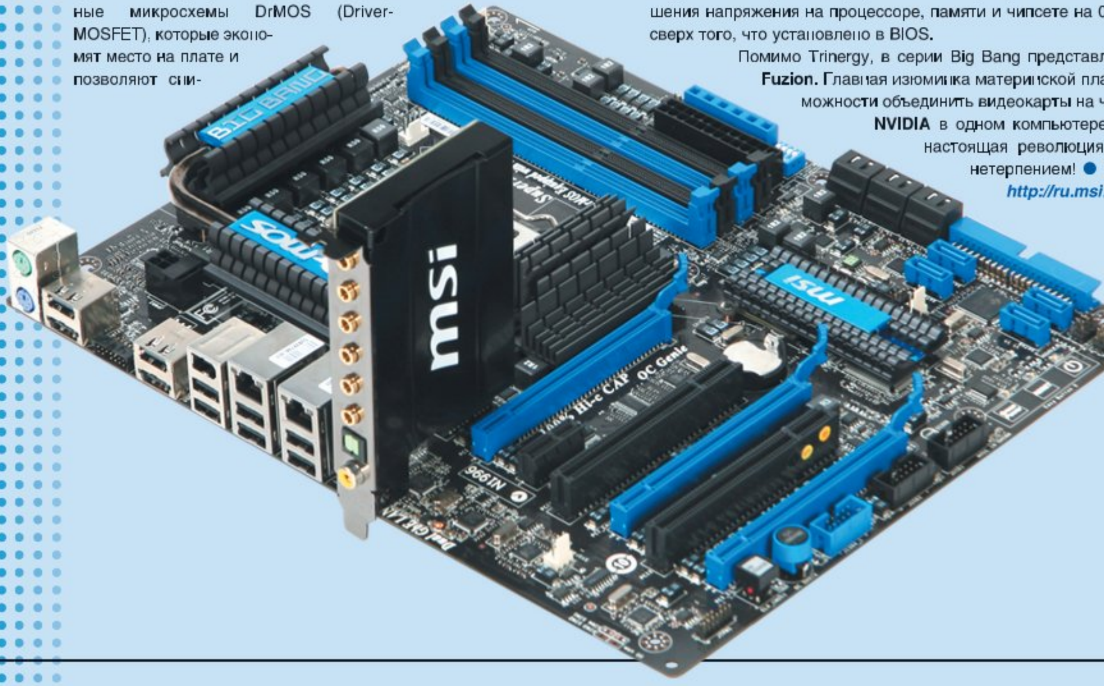
Технические характеристики MSI Big Bang Trinergy ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i5/i7 (Socket 1156) ● **Чипсет:** Intel P55 ● **Оперативная память:** 4x DDR3-1066/1333/1600/1800/2000/2133, до 16 Гб ● **Задняя панель:** 2x PS/2, 2x eSATA, 8x USB 2.0, FireWire, LAN, аудиоразъемы ● **Сетевой адаптер:** 2x 1 Гбит/с ● **Аудиокарта:** Quantum Wave (7.1, HDA) ● **Слоты расширения:** 2x PCI, 2x PCIe x1, 3x PCIe x16 2.0 ● **Дисковый массив:** IDE, 10x SATA 2

Материнская плата **MSI Big Bang Trinergy** призвана стать надежной основой игрового компьютера с процессором **Intel Core i5** или **Core i7** в исполнении LGA1156. О внушительном потенциале говорит массивная система охлаждения из медных теплопроводных трубок, твердотельные конденсаторы Hi-c Cap, которые обеспечивают стабильность работы на уровне сервера, а также поддержка оперативной памяти DDR3 с частотой до 2133 МГц. Кроме того, в системе питания используются не традиционные мосфеты, а фирменные микросхемы DrMOS (Driver-MOSFET), которые экономят место на плате и позволяют снизить тепловыделение. 32 линии PCIe распределены между тремя слотами по схеме x16 + x16 + x0 или x16 + x8 + x8 — другими словами, можно подключить до трех видеокарт в режиме **3-way SLI** или **CrossFireX**.

Аудиокарта **Quantum Wave** выполнена на отдельной плате с интерфейсом PCIe x1. Плата поддерживает технологии **Creative EAX Advanced HD 5.0** и **THX TruStudio PC**, так что к ней смело можно подключать дорогую акустику — проблем с качеством звучания точно не будет.

С красной строки — о разгонном потенциале. Материнская плата поддерживает зарекомендовавшую себя технологию автоматического разгона **OC Genie**. Чтобы системные параметры можно было замерять и контролировать, не открывая корпус, предусмотрена внешняя панель **OC Dashboard**. Для серьезных экспериментов — разъем для подключения мультиметра, а также набор переключателей для повышения напряжения на процессоре, памяти и чипсете на 0,1 или 0,2 В сверх того, что установлено в BIOS.

Помимо Trinergy, в серии Big Bang представлена модель **Fuzion.** Главная изюминка материнской платы — в возможности объединить видеокарты на чипах **AMD** и **NVIDIA** в одном компьютере. Это будет настоящая революция — ждем с нетерпением! ● ***10 000 руб., http://ru.msi.com***



Периферия из России

Технические характеристики Power Cube Mini ● **Номинальное напряжение:** 220 В ● **Суммарная номинальная мощность нагрузки:** 0,5 кВт ● **Номинальный ток нагрузки:** 2,5 А ● **Количество розеток:** 2/3/4 ● **Цвета:** черный, серебристый ● **Длина шнура:** 1,8 м

Надоело каждый раз нырять под компьютерный стол, чтобы поставить на зарядку телефон или аккумулятор фотоаппарата? Сейчас, зимой, они вообще садятся за полдня. Специально для вас **Power Cube** представила линейку настольных удлинителей — **Power Cube Mini**. Новинки выпускаются в двух цветовых исполнениях (черный и серебро), с двумя, тремя или четырьмя розетками. Дизайн на редкость привлекательный: такие «тройники» уместно будут смотреться на любом столе. Еще бы они были на присосках... ● ***от 200 руб., www.powercube.ru***

Искривленный монитор

Технические характеристики Ostendo CRVD ● **Диагональ экрана:** 43 дюйма ● **Соотношение сторон:** 32:10 ● **Разрешение:** 2880x900 пикселей ● **Время отклика:** 25 мс ● **Яркость:** 200 кд/м² ● **Контрастность:** 10 000:1 ● **Основные разъемы:** 2x DVI-D, HDMI, 4x USB 2.0 ● **Энергопотребление:** 200 Вт в рабочем режиме ● **Размеры:** 105,5x53x38,6 см ● **Вес:** 23,9 кг

Имидж формата 16:9 тронула первая седина — голливудские продюсеры и разработчики игр прочат большое будущее сверхширокоформатным дисплеям вроде **Ostendo CRVD**. Искривленный монитор с соотношением сторон 32:10 даст фору любой плазменной панели. CRVD работает с каким угодно материалом: и телепередачи, и фильмы, и игры растягиваются как надо — баскетболисты не превращаются в борцов сумо.

Немного цифр: монитор охватывает 100% цветового пространства sRGB и 99,3% — Adobe RGB. Качество картинки, конечно, ниже, чем у привычных ЖК-мониторов: яркость составляет 200 кд/м² (против обычных 300-500), скорость реакции матрицы — 25 мс (против 3-6 у игровых ЖК), контрастность — 10 000:1. Да и размерами Ostendo CRVD напоминает скорее трубочный, чем ЖК-монитор. Зато специальное оборудование для работы не требуется: дисплей можно подключить к любому компьютеру, главное, чтобы мощности хватило для обработки картинки размером 2880x900.

Первый экземпляр Ostendo CRVD достался принцу Дубая. Отдельная партия ушла на военные базы Соединенных Штатов — для работы на симуляторах. А с недавнего времени купить такой монитор может любой желающий — если цена не отпугнет.

● ***200 000 руб., www.ostendotech.com***

Красные глазастики

Технические характеристики SVEN Fancy ● **Материал корпуса:** пластик ● **Мощность:** 2х 5 Вт ● **Размер динамиков:** 50 мм ● **Диапазон частот:** 80-20 000 Гц ● **Интерфейс:** USB 1.1/2.0 ● **Цвет:** красный ● **Размеры:** 30х8х7 см ● **Вес:** 0,42 кг

Когда дизайнеры придумывали **SVEN Fancy**, им снились светильники из ИКЕА — сходство налицо. Однако на компьютерном рынке ничего подобного до сих пор не было, и колонки смотрятся очень оригинально.

Сателлиты выполнены на гибких стойках, которые позволяют направлять динамики в любую сторону. Более того, такие ножки можно превращать в замысловатые загогулины или даже переплетать друг с другом — ничего не хрустнет и не поломается.

Регуляторы уровня громкости, разъем для наушников и выключатель расположены на основании стойки сателлита. Благодаря подключению через USB-порт колонки не зависят от качества звуковой карты и не требуют дополнительного питания. Выходная мощность — 5 Вт. Немного. Но колонок симпатичнее вы за такие деньги не найдете.

● ***500 руб., www.sven.ru***

Репортерская зеркалка

Технические характеристики Canon EOS 1D Mark IV ● **Дисплей:** 3-дюймовый, ЖК, 920 000 пикселей, 7 уровней яркости ● **Матрица:** 27,9х18,6 мм CMOS, 17 Мп (16,1 млн эффективных) ● **Максимальное разрешение:** 4896х3264 ● **Запись видео:** MOV, 1920х1080 ● **Фокусировка:** 45 точек ● **Чувствительность:** ISO 100-12 800 с возможностью расширения до ISO 50-102 400 ● **Выдержка:** 30-1/8000 с ● **Непрерывная съемка:** 10 кадров/с, длина серии JPEG до 121 файла, RAW — до 28 файлов ● **Флэш-карты:** SD/SDHC, CompactFlash Type I/II ● **Дополнительно:** всепогодный корпус, встроенный микрофон, трехступенчатая система очистки матрицы от пыли, ресурс затвора на 300 000 срабатываний, оптический видоискатель со 100% покрытием площади кадра и увеличением х0,76 ● **Размеры:** 15,6х15,7х8 см ● **Вес:** 1,18 кг

Больше двух лет поклонники **Canon** ждали обновления линейки репортерских камер — и вот, наконец, начались продажи **Canon EOS 1D Mark IV**. Матрица стала больше (16 Мп против 10) и получила продвинутую систему борьбы с шумами. Максимальная чувствительность — 102 400 единиц ISO! В режиме пакетной съемки камера делает до 10 кадров в секунду, длина серии ограничена 121 кадром для JPEG и 28 — для RAW. Все швы в фотоаппарате прорезинены, так что можно смело снимать под дождем.

Отдельно отметим 45-точечный датчик автофокуса, возможность обработки видео прямо в камере, трехступенчатую систему очистки матрицы от пыли и ресурс затвора на 300 000 срабатываний. Единственное но, как всегда, высокая цена. Далеко не каждый может позволить себе фотоаппарат с шестизначной цифрой на ценнике. ● ***150 000 руб., www.canon.ru***

Бюджетные геймпады

Технические характеристики геймпадов Speedlink Hornet и Strike^2 • **Материал корпуса:** пластик • **Количество кнопок:** 10 (Hornet), 14 (Strike^2) • **Интерфейс:** USB 1.1 • **Длина кабеля:** 1,8 м • **Цвета Hornet:** черный, белый • **Размеры Hornet:** 19,7x18,7x7,8 см • **Вес Hornet:** 280 г • **Цвета Strike^2:** черный, белый, серебристо-серый, ярко-зеленый, ярко-розовый, ярко-красный, бирюзовый • **Размеры Strike^2:** 26x18x8 см • **Вес Strike^2:** 260 г

То ли с прицелом на мировой финансовый кризис и низкую платежеспособность покупателей, то ли чтобы просто разнообразить модельный ряд, компания **Speedlink** выпустила два новых геймпада начального уровня — **Hornet** и **Strike^2**. На них без труда может накопить любой школьник, а это, знаете ли, уже большой плюс.

Speedlink Hornet выполнен в форме бумеранга — такая конструкция удобна, каждый палец ложится туда, куда задумывали дизайнеры. Пластик оставляет впечатление некоторой дешевизны, но со временем на это перестаешь обращать внимание. На корпусе — многопозиционная крестовина и десять кнопок, в том числе четыре — на торцевой стороне.

Speedlink Strike^2 похож на игровой контроллер **Dual Shock** для **Sony PlayStation**: в глаза сразу бросаются симметрично расположенные аналоговые джойстики и четыре триггера на торце. На лицевой стороне сразу десять кнопок — некоторые из них можно запрограммировать по собственному усмотрению, правда, пользоваться ими не очень удобно — расположение оставляет желать лучшего. Зато у геймпада есть вибромотор — во время игры хорошо ощущаются все толчки и столкновения.

Speedlink Hornet выпускается в корпусах белого и черного цветов, а Strike^2 — черного, белого, серебристо-серого, ярко-зеленого, ярко-розового, ярко-красного и бирюзового. В целом весьма интересные модели — особенно с учетом цены. • ***Hornet — 350 руб., Strike^2 — 700 руб., www.speed-link.com***

Музыкальная раскладушка

Технические характеристики HSB-100U • **Диаметр динамиков:** 40 мм • **Диапазон частот:** сабвуфер 80-300 Гц, сателлиты 150-20 000 Гц, наушники 20-20 000 Гц • **Сопротивление:** 32 Ом • **Чувствительность:** наушники 116±3 дБ, микрофон -58±2 дБ • **Соотношение сигнал/шум:** 85 дБ • **Длина кабеля:** 1,8 м • **Интерфейс:** USB 2.0

Стереогарнитура с задатками трехкомпонентной акустической системы? Ничего удивительного, просто новая разработка **A4Tech**. Модель **HSB-100U** можно использовать для голосового общения и индивидуального прослушивания музыки, а можно положить на поверхность стола, раздвинуть «уши» в стороны — и гарнитура превратится в портативные колонки.

В комплект поставки входит компактный сабвуфер и пульт управления с отдельными кнопками для регулировки громкости, выключения микрофона и выбора режима работы.

Новинка занимает минимум места и, что интересно, аккуратно смотрится как в обычном, так и в разложенном виде. Для стационарного компьютера или кинотеатра маловаты, а вот для ноутбука — отличная штука. • ***1000 руб., www.a4-gcube.ru***

Камерофон? Фонокамерон!

Технические характеристики ● **Антенна:** встроенная ● **Связь:** GSM 850/900/1800/1900, CDMA2000, GPRS/EDGE/HSDPA, UMTS 2100, Wi-Fi b/g, Bluetooth 2.0 ● **Материал корпуса:** металл ● **Дисплей:** 3,3-дюйма (800x480), AMOLED ● **Встроенная память:** 4 Гб ● **Флэш-карты:** microSD до 32 Гб ● **Камера:** 12 Мп (4000x3000), 3x оптический зум, сенсорный автофокус, ксеноновая вспышка ● **Запись видео:** 720p, HD, 30 кадров/с ● **Форматы музыки:** WAV, MP3, WMA, AAC ● **Питание:** литиево-ионный аккумулятор, 1100 мАч ● **Размеры:** 11,6x5,7x1,6 см

Камерофоном сегодня никого не удивишь. Все давно привыкли, что в мобильники встроены фотоаппараты, иногда даже продвинутые. Конечно, с фокусировкой проблемы и изображение обычно выглядит так, словно его снимали скрытой камерой в безлунную ночь, — но все к этому както уже привыкли. И тут компания **Samsung** решила зайти с другой стороны: вместо того, чтобы приближать телефоны к фотомыльницам, она оснастила фотоаппарат всеми функциями сотового телефона (и даже некоторыми — смартфона!).

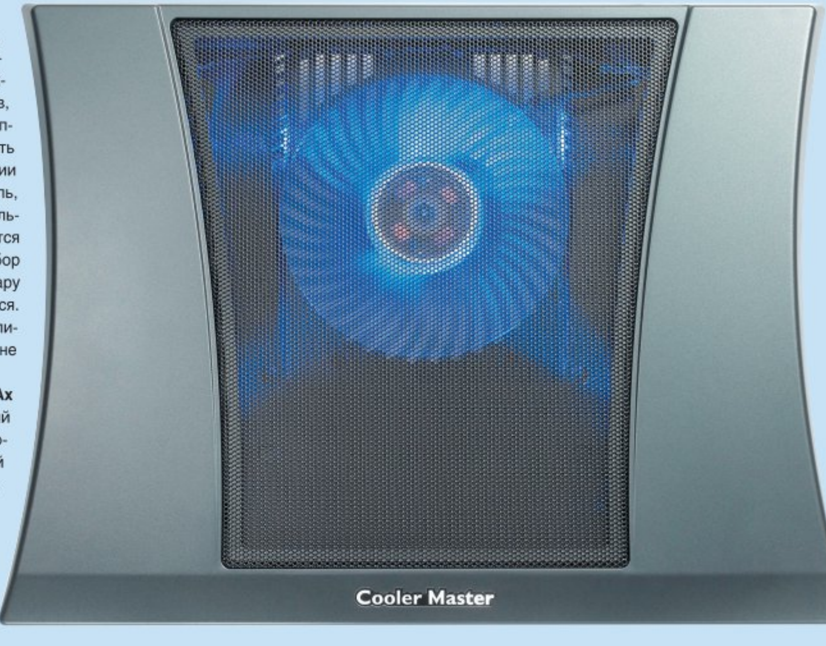
В результате скрещивания на свет появился **Samsung SCH-W880** (известен также как **Anycall AMOLED 12M**). Здесь все без дураков: матрица — 12 Мп, трехкратный оптический зум, сенсорный автофокус, ксеноновая вспышка, 3,3-дюймовый дисплей. В общем, такая среднестатистическая мыльница с хорошей матрицей, ко всему прочему снимающая HD-видео в стандарте 720p и на приличной скорости — 30 кадров в секунду. И по этой самой фото-видео мыльнице можно еще и звонить — все основные телефонные функции прилагаются. В Корее новинка уже вовсю продается, GSM-версия для Европы появится чуть позже, цены для еврорынка тоже пока не озвучивались. ● ***www.samsung.com/ru***

Воздушная ванна для ноутбука

Технические характеристики Cooler Master NotePal Ax ● **Материал:** пластик, металл ● **Уровень наклона:** 7 или 11 градусов ● **Габариты вентилятора:** 14x14x1,5 см ● **Скорость вращения вентилятора:** 700-1400 об/мин ● **Шум:** 15 дБА ● **Время безотказной работы:** 40 000 ч ● **Интерфейс, питание:** USB 2.0 ● **Габариты:** 38,3x28,9x4,6 см ● **Вес:** 0,86 кг

Головная боль производителей ноутбуков — система охлаждения. Грамотно организовать подачу свежего воздуха может далеко не каждый, мы встречали много ноутбуков, которые через полгода после покупки начинали греться так, что хоть яичницу жарь. Даже у нас в редакции имеется одна 15-дюймовая модель, которая отказывается работать больше десяти минут за раз: выключается из-за перегрева процессора. Перебор и очистка от пыли помогает на пару месяцев, а потом каприз повторяется. Так бы и отправился наш несчастливый ноутбук на помойку, если бы не специальная система охлаждения.

Выглядит **Cooler Master NotePal Ax** как тоненькая подставка. Черный прямоугольник из пластика, множество вентиляционных отверстий и огромный вентилятор внутри. Принцип работы простой: ставите ноутбук на NotePal Ax (она подходит для компьютеров с диагональю до 15,4 дюйма), подключаете к нему по USB и нажимаете кнопку питания. После этого включается вентилятор и выдает мощную дозу прохладного воздуха под днище лэптопа. Скорость оборотов регулируется специальным колесиком сбоку, диапазон — от 700 до 1400 об/мин. Это, надо сказать, хорошо помогает. ● ***1200 руб., www.coolermaster.ru***



Артефакт дизайна

Технические характеристики Titanium ID Mouse • **Материалы:** пластик, титан, неодим • **Кнопки:** 2 основные, колесо прокрутки • **Источник питания:** 2 батарейки типа AAA • **Интерфейс:** USB 2.0

Если и делать гаджеты, то такие, чтобы не было стыдно за потраченные усилия — так, видимо, полагают в **Intelligent Design**. Последнее творение дизайнеров компании, **Titanium ID Mouse** с титановым покрытием, стоит больше тысячи долларов. Тонкий манипулятор питается от двух мизинчиковых батареек и хорошо ложится как в правую, так и в левую руку.

У новинки всего две кнопки и не слишком удобное колесо прокрутки, но все это не важно, ведь такую мышь можно даже к компьютеру не подключать. Манипулятор лучше хранить в семейном сундуке и передавать из поколения в поколение как драгоценность. ● ***36 000 руб., www.intelligent-design.nl***

Клавиатура с разноцветной подсветкой

Технические характеристики Oklick 480 S Illuminated • **Тип клавиатуры:** мембранная • **Количество клавиш:** 104 основных, 6 дополнительных • **Клавиши:** низкопрофильные • **Интерфейс:** USB 1.1

У нас очередной девайс для тех, кто сидит в соцсетях до полуночи: на клавиатуре **Oklick 480 S Illuminated** все кнопки хорошо видно даже в полной темноте. Причем это не просто подсветка снизу: прозрачны именно русские и английские символы, нанесенные на клавиатуру, поэтому каждая клавиша светится ровным ярким светом разных оттенков. Каких — вы можете выбрать самостоятельно, регулируя уровень интенсивности трех базовых цветов RGB. При желании можно включить режим автоматической смены цвета и яркости.

Клавиатура подключается к компьютеру через USB-порт и не требует установки драйверов. «S» в названии указывает на компактные размеры — к ноутбучной раскладке придется привыкать. А вот низкопрофильные клавиши с мягким ходом скорее плюс, чем минус. ● ***1300 руб., www.oklick.ru***

С прицелом на будущее

Технические характеристики Gigabyte GA-X58A-UD7 ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i7 в исполнении LGA1366 ● **Чипсет:** Intel X58 Express + ICH10R ● **Оперативная память:** 6x DDR3 800/1066/1333/2200, до 24 Гб ● **Задняя панель:** 2x PS/2, 6x USB 2.0 (из них 2x USB 3.0), 2x eSATA/USB Combo, FireWire, аудиоразъемы, LAN ● **Сетевой адаптер:** 2x 1 Гбит/с ● **Аудиокарта:** 2/4/5.1/7.1-канальный звук, HDA (Realtek ALC889) ● **Слоты расширения:** 1x PCI, 2x PCIe x1, 4x PCIe x16 ● **Дисковый массив:** IDE, 8x SATA 2, 2x SATA 3

В конце января в продаже появилась материнская плата **GA-X58A-UD7** с полноценной поддержкой скоростных интерфейсов SATA 3 (до 6 Гбит/с против старых 2,4 Гбит/с) и USB 3.0 (до 4,8 Гбит/с — в 10 раз больше, чем у USB 2.0). Так Gigabyte воплощает концепцию «333 Onboard Acceleration»: третье поколение SATA, третье поколение USB и увеличенная втрое сила тока, подаваемая на все порты USB (благодаря этому устройства с повышенным энергопотреблением — объемные жесткие диски, ТВ-тюнеры — могут питаться от одного порта, а не от двух).

Главное отличие от конкурентов — распаянные на плате чипы **PLX** и **NVIDIA nForce 200 SLI**. Первый снабжает необходимыми линиями PCIe контроллеры USB 3.0 и SATA 3, второй позволяет смело подключать три видеокарты в режиме CrossFire или 3-way SLI.

Наконец, Gigabyte GA-X58A-UD7 поддерживает последние процессоры Intel Core i7 в исполнении Socket 1366. На задней панели — восемь USB-портов (из них два — 3.0), два комбо eSATA/USB и FireWire. Плата недешева, но в цену включены технологические «бомбы» и запас прочности на пять лет вперед. ● ***12 000 руб., www.gigabyte.ru***

Фоторамка с будильником

Технические характеристики ● **Дисплей:** 3,5-дюймовый (320x240), ЖК ● **Количество динамиков:** 1 ● **Выходная мощность:** 0,5 Вт ● **FM-тюнер:** 87,5-108 МГц, память на 20 станций ● **Флэш-карты:** SD/SDHC ● **Форматы музыки:** MP3, WMA ● **Форматы графики:** JPEG ● **Дополнительно:** в радиочасы записано несколько расслабляющих композиций — звуки дождя, SPA-музыка, шум океана и т.п. ● **Питание:** сеть 220 В ● **Размеры:** 10x8,2x3,8 см ● **Вес:** 136 г

Новенькая фоторамка-радиочасы **Philips AJL303** умеет не только показывать фотографии, но и будить своего хозяина по утрам. В качестве сигнала можно поставить любимую песню или радио — в корпус встроен небольшой динамик и FM-приемник на 20 станций. Громкость легко устанавливается на постепенное нарастание сигнала.

Фоторамка выводит изображения (в том числе в режиме слайд-шоу) и воспроизводит музыкальные файлы с карт памяти SD или MMC. Дисплей достаточно большой, с аккуратным масштабированием кадров, хотя за 4000 можно было бы и накинуть пару дюймов. ● ***4000 руб., www.philips.ru***

Не просто мышки

Новая линейка игровых мышей Razer — Abyssus, Orochi и Naga

Андрей Письменный

Стоит взять в руки новую мышь — начинает казаться, что она совсем не такая, как прошлая. Держишь ее в руке да только и думаешь «ах, вот это непривычно», «вот тут, кажется, немножко неудобно». Но руководствоваться этими чувствами нельзя: обычно дискомфорт вызван лишь тем, что первое время обращаешь на мышь лишнее внимание и отвлекаешься на мелкие конструктивные особенности. Как правило, по-настоящему оценить достоинства новой мыши можно, лишь поработав с ней хотя бы пару дней: хорошую замечать перестаешь вовсе, а плохая будет продолжать обращать на себя внимание.

Недавно у нас на тесте побывали три мышки **Razer**. **Abyssus** — очень простая, но совершенная с технической точки зрения; **Orochi** — изящная мышь для ноутбуков, способная быть как проводной, так и беспроводной, и **Naga** — экзотическая семнадцатикнопочная мышь для заядлых игроков в MMORPG. Все грызуны обладают одним приятным свойством: ложатся в руку так, что потом не хочешь их выпускать.

Abyssus

Сенсор: 450-3500 dpi, регулировка чувствительности по двум осям ● **Частота опроса:** 1000 Гц, регулируется ● **Время отклика:** 1 мс ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Ускорение:** до 15 G ● **Скорость перемещения:** до 3 м/с ● **Кнопки:** 2 основных, колесико ● **Кабель:** 2,1 метра ● **Размер:** 11,5x6,3x4 см ● **Вес:** 100 г ● **Цена:** 1820 руб.

Кого сегодня удивишь обычной трехкнопочной мышью с колесиком? Да никого. Впрочем, обычной Abyssus можно назвать лишь с большой натяжкой. Действительно, у нее всего две стандартные кнопки и нажимающееся колесо, но технические характеристики не дают поставить ее в один ряд с «просто мышками». С нижней стороны Abyssus можно найти переключатели с вполне внушительными цифрами: скорость обновления сенсора 125 или 1000 Гц, разрешение — 450, 1800 или 3500 точек на дюйм. Отличный игровой грызун. Даже несмотря на отсутствие специальных рюшечек.

Дизайн Abyssus хоть и прост, но не лишен оригинальности. Кнопки слегка вогнутые — как и у большинства мышек Razer. Поверхность шершавая и прорезиненная, чтобы рука лучше держалась. Боковые стороны у мыши параллельные, а не скошенные, как обычно, отчего на ощупь она кажется довольно широкой по сравнению с другими мышками. Симметричное исполнение делает ее подходящей и для левшей.

В работе Abyssus показала себя очень неплохо: она отлично скользит благодаря тефлоновым вставкам в основании, неплохо лежит в руке. Двигать ее можно как одними пальцами, так и кистью, целиком обхватив устройство ладонью. Ход колесика довольно тугой, и мы не возьмемся предполагать, разработается оно или нет. Деления колеса (их здесь 24) при прокрутке ощущаются вполне отчетливо, что идеально для переключения оружия и вообще чего бы то ни было, но для работы с браузером уже далеко не так удачно — палец устает.

Abyssus, мышь, которая для многих производителей была бы венцом творения, в линейке Razer — самый простой экземпляр. Зато подходит и для левшей, и для правшей.

Мышь хоть и большая, но при этом кажется легкой — на радость любителям часто переставлять ее во время работы. Правда, нужды в этом никакой нет, по крайней мере если намеренно не занижать чувствительность. А уж для завышения простора хватает: 3500 точек на дюйм — это не шутки.

В целом Abyssus — неплохая мышь для любителей разумного минимализма. Если вы никогда не используете боковые кнопки или они даже мешают, тогда это именно то, что нужно (конечно, здесь речь идет в основном об играх). Для работы с приложениями Abyssus тоже годится, но поскольку ни «щелкающее» колесо, ни особенно высокие разрешения в этом случае не нужны, можно ограничиться и мышью попроще.

Orochi

Сенсор: 2000 dpi в беспроводном режиме, 4000 dpi в проводном, регулировка чувствительности по двум осям ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Ускорение:** до 3,5 G ● **Скорость перемещения:** до 2,5 м/с ● **Кнопки:** 2 основных, 4 боковых, колесико ● **Питание:** 2 батарейки типа AA ● **Дополнительно:** встроенная память ● **Размер:** 9,9x6,7x3,5 см ● **Вес:** 58 г без батареек и провода ● **Цена:** 4230 руб.

Игровые ноутбуки сегодня не редкость (обзор последних моделей можно прочитать в прошлой, январской «Игромании»), а значит и специальные мышки для них — совершенно логичное явление. **Razer Orochi** — первая в линейке мобильных мышек Razer, однако уже эталонный представитель. Во-первых, в ней невооруженным глазом видны фирменные особенности: прорезиненная поверхность, тефлоновые ножки, характерный дизайн. Во-вторых, Orochi обладает одной важной особенностью: ее можно подключать как по проводу, так и по Bluetooth. Практически беспроигрышный вариант для ноутбучной мыши.

После пристального изучения обнаруживаются и другие интересные детали. Верхнюю часть мышки можно поддеть ногтем и снять — под ней находится отсек для двух ба-

тареек типа АА, от которых устройство работает в беспроводном режиме. А на обратной стороне есть загадочный круглый переключатель без единой подписи — оказывается, когда мышь не подсоединена по USB, можно сэкономить заряд батареек.

К Orochi прилагается сумочка на молнии, в которую помещается сама мышь и шнур. Последний, кстати, обладает приятной тканевой оплеткой и хитроумной «вилкой», напоминающей разъем micro-USB. Оплетка может показаться излишней роскошью, но провод, постоянно носимый с собой «на всякий случай», имеет свойство постоянно запутываться, а такой шнурок распутывать не только приятнее, но и проще. Куда интереснее, впрочем, вилка — она втыкается спереди под колесико, между правой и левой кнопкой, да сидит так плотно, что в «собранной» мышке и не заподозришь беспроводную.

Подключение по Bluetooth осуществляется довольно хитро. Сперва запускаем на компьютере процесс поиска беспроводных устройств, затем зажимаем на мыши все четыре боковые кнопки одновременно. Оп! Нашлась. В беспроводном режиме разрешение датчика падает с 4000 точек на дюйм до 2000, но это кажется вполне разумной платой за комфорт. Обратно на «поводок» мышь можно посадить в любой момент — к примеру, когда разрядятся батарейки.

При первом знакомстве Orochi может показаться несколько угловатой, но это скорее проблема восприятия. Уже через пару минут находишь удобную для себя хватку и тут же перестаешь обращать внимание на форму мыши (впрочем, мы, конечно, не поручимся, что это будет верно для кого угодно). Из-за миниатюрных размеров Orochi на спинке лежит только верхняя часть ладони и двигать мышку можно исключительно пальцами, уперев основание кисти в поверхность стола.

Как насчет боковых кнопок? Две левые нажимать легко — они находятся прямо под большим пальцем. Правая пара не так удач-

Всегда на страже

За пятьдесят лет существования компьютерные мышки изменились до неузнаваемости. Первый манипулятор был выполнен в деревянном корпусе с одной-единственной кнопкой, и, чтобы пользоваться такой «мышью», ее нужно было приподнимать над поверхностью стола. Современные мыши имеют больше дюжины кнопок и производятся в тысячах разных корпусов, но это, как ни странно, лишь самое незначительное их отличие от грызуна-первопроходца. Самое важное в мышке — датчик перемещения, и именно он претерпел в процессе мышиной эволюции наибольшие изменения. Задача этого датчика — передать механическое движение мыши специальной микросхеме, которая просчитает перемещение курсора на экране. В разное время это делали по-разному.

Первая мышь, созданная в 1963 году Дугласом Энгельбартом и Биллом Инглишем, использовала для определения координат курсора два перпендикулярных друг другу больших колеса, выступавших из корпуса в нижней части. Перемещать манипулятор можно было только в двух направлениях — или по горизонтали, или по вертикали. При этом для передвижения, скажем, вверх мышку нужно было приподнимать, чтобы горизонтальное колесо отрывалось от стола. Энгельбарт получил патент на свое изобретение, но деньги — нет: срок действия патента вышел еще до того, как мышки стали широко использоваться.

В 1972 году соизобретатель оригинальной мыши Билл Инглиш представил манипулятор, где для определения положения курсора использовался металлический шарик с резиновым покрытием. Вплотную к нему были установлены горизонтальный и вертикальный ролики, на конце каждого из них находилось небольшое колесико с прорезями. Сверху и снизу от колесика стояли специальные элементы — один излучал свет, а другой принимал его. Получалась следующая схема: шарик бегает по столу и крутит валики, валики передают движение колесикам, колесики вертятся, освобождая и преграждая путь лучу света. Чем быстрее вертится колесико, тем чаще мигает луч на принимающем элементе — и тем быстрее двигается курсор на дисплее. Шариковые мыши работали только на коврике и часто грязнились, однако за неимением лучшего использовались повсеместно в 80-х и 90-х.

В начале нашего века на смену механическим мышам пришли оптические (они были разработаны гораздо раньше, в 1972-м, но массово не выпускались). В корпусе мыши устанавливался светодиод, подсвечивающий поверхность, по которой она бегала. Эту подсвеченную поверхность часто-часто фотографировал небольшой фотоэлемент. Снимки поступали на специальную микросхему, она «сравнивала» их друг с другом и высчитывала смещение курсора. Игроки, впрочем, до последнего сидели на механических мышах: оптические не работали на стеклянной и зеркальной поверхностях (там луч светодио-да рассеивался и фотодатчик не мог сфотографировать поверхность). В придачу из-за конструктивных особенностей указатель на экране то и дело уползал в сторону либо подрагивал.

Сейчас и те, и другие мыши сменились лазерными. Они работают по тому же принципу, что и оптические, только здесь оптический светодиод заменен на полупроводниковый лазер, который создает практически не рассеивающийся луч. За счет точечного светового потока снимки фотоэлемента получаются гораздо четче, и положение курсора на экране определяется с феноменальной точностью — как в трех наших геймерских мышках, например.

Механическая мышка со снятой спинкой. Широкие черные полоски на концах роликов — это колесики, белые и черные квадратики — излучающий и принимающий элементы.

на — опять же из-за размеров устройства. Чтобы нажать на одну из этих кнопок, мышь приходится стискивать большим и безымянным пальцами. Не так сложно, как кажется, но ради этого приходится прерывать движение мыши, — а это явно не то, чем вы будете заниматься в разгар игры.

Вес мыши в основном зависит от батареек. С ними она кажется довольно тяжелой, без них — просто пушинка. Тяжелый вариант нам понравился меньше: когда переставляешь мышь на коврике, обхватив двумя пальцами с боков, она начинает крениться вниз.

Если не считать этих мелочей, Orochi — отличная мышь, причем на этот раз не только для игр. Высококлассных ноутбучных мышей вообще не так много, и еще меньше среди них таких, которые не требуют втыкать собственный беспроводной модуль в USB-порт компьютера. А уж возможность работать и по проводу, и без него вообще, кажется, уникальна.

Naga

Сенсор: 5600 dpi, регулировка чувствительности по двум осям ● **Частота опроса:** 1000 Гц, регулируется ● **Время отклика:** 1 мс ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Ускорение:** до 3,5 G ● **Скорость перемещения:** до 5 м/с ● **Кнопки:** 2 основных, 2 дополнительных, колесико, блок из 12 боковых ● **Дополнительно:** программное обеспечение для создания профилей для MMORPG ● **Размеры:** 11,6x6,9x4,1 см ● **Вес:** 138 г ● **Цена:** 4230 руб.

Потенциальным покупателям мышек Razer Naga должно быть все понятно с первого взгляда. Двенадцать боковых кнопок — кому их обычно не хватает? Конечно, игрокам в MMORPG: умений и заклинаний много, и чем быстрее их применяешь, тем лучше. Ну и что, что Naga выглядит как помесь мышки с мобильным телефоном, зато какую нечеловеческую эффективность сулят эти дополнительные кнопки!

Форма у «Наги» довольно экзотичная — дизайнеры явно пытались придумать, как сделать так, чтобы нажимать боковые кнопки было удобнее. В результате они находятся под большим пальцем, слева, а справа есть небольшая приступочка-ложбинка, идеально подходящая для безымянного пальца. Когда кисть лежит на мыши «правильно», по задумке дизайнеров у руки появляется дополнительная опора и большим пальцем можно более-менее свободно колдовать над кнопками.

Всего у Naga семнадцать кнопок — кроме двенадцатикнопочного блока под большим пальцем, левой-правой кнопки и нажимающегося колеса есть еще две небольшие кнопочки на левом ребре, у указательного пальца. На днище есть переключатель 123/NUM, он отвечает за то, какой части клавиатуры соответствуют боковые кнопки — верхним цифровым клавишам или дополнительному цифровому блоку. Удобно, если вы планируете использовать верхний ряд для чего-то другого.

Остальные параметры вполне традиционны для мышек Razer: материалы использованы все те же, провод снабжен оплеткой, датчик обладает огромной разрешающей способностью — до 5600 точек на дюйм (частота обновления 1000 Гц). Традиционно подсвечиваются синим логотип на спинке и колесико по бокам, а в дополнение — еще и цифровые кнопки. В итоге мышка выглядит как инопланетный космический корабль.

В руке Naga лежит отлично: большой палец на дополнительных клавишах, два пальца на верхних кнопках, безымянный в своей специальной выемке, мизинец прижимает мышь справа. Двигать мышь можно и пальцами, но нажимать при этом боковые кнопки будет проблематично — по всей видимости, разработчики рассчитывали на обхват ладонью и движение запястьем.

Один из главных вопросов, возникающих при виде этой мыши, — удобно ли нажимать боковые кнопки? Пожалуй, наибольшего комфорта можно достичь, когда мышь лежит перпендикулярно к игроку, а не с небольшим наклоном в сторону клавиатуры, как ее держат многие. Из-за этого с непривычки первое время приходится подстраиваться — либо большой палец быстро начнет ныть. Особенно хорошо ему в этом способствуют два последних ряда, где находятся цифры от 7 до 12.

Тестировали мышку мы, разумеется, в **World of Warcraft**. Razer комплектует мышь специальными аддонами для WoW и **Warhammer Online** (любители WoW, правда, узнают в «дополнительном ПО» аддон **Actionbar**, выпускаемый Razer под своим брендом). Отличия рейзоровской программы от любого другого аддона, позволяющего создавать и настраивать дополнительные панели с кнопками (например, **Bartender4**), непринципиальные. Мало того, поскольку блок боковых кнопок Naga идентичен цифровой клавиатуре, настоящей нужды в дополнительном софте нет: игра сама отлично распознает эти нажатия, поэтому если фирменный Actionbar придется не по душе, то его можно спокойно заменять на что угодно — хоть тот же Bartender4.

Если вы играете за лекаря, то вам наверняка захочется привязать заклинания к дополнительным кнопкам так, чтобы они срабатывали не на цель, а на игрока, имя или фигурка которого в данный момент находится под курсором. Это тоже можно организовать — либо при помощи собственных макросов, либо через аддон **VuhDo**, который умеет эти макросы создавать. Вот самый простой вариант, которого хватит в большинстве случаев: ***/cast [help,target=mouseover] Название заклинания***.

Ну, вот все и готово. Удобно ли играть? Здесь мнения расходятся: многие игроки на форумах восхваляют мышь, но и ворчуны, как всегда, находятся. Нам же показалось, что главное — не ставить часто используемые умения на ближний к игроку ряд клавиш (7-12), иначе время, которое понадобится на переставление большого пальца, сведет на нет всю выгоду от дополнительных кнопок. Наиболее полезны кнопки 1-5, которые не требуют сильно изгибать или двигать большой палец. А две кнопочки на ребре, не отмеченные цифрами, тоже хороши лишь для вспомогательных функций. Ведь ради нажатия на них указательный палец придется отнять от самой важной кнопки — левой.

Сделать бы вместо двенадцати боковых кнопок четыре или шесть, но побольше и поразличимее на ощупь — было бы как раз то, что надо. Но если вы планируете пользоваться хотя бы тремя-четырьмя боковыми кнопками — Razer Naga будет правильным выбором, тем более что других вариантов, в общем-то, и нет. Да и как обычная игровая мышь, даже без всяких кнопок, Razer Naga очень и очень хороша. ■

Справа на «Наге» есть ложбинка, в которую отлично ложится безымянный палец — тогда у руки появляется дополнительная опора и большим пальцем можно свободно нажимать все 12 боковых кнопок.

mobi.ru
СВЕЖАЯ ПРОШИВКА ДЛЯ ВАШЕГО ГОЛОВНОГО МОЗГА
SAVE
Сохранить файлы
Снести кривой софт
Разогнать процессор
Затормозить процессор
Прошить сломанный телефон
Залить треки
Вылечить вирусы
Архивировать данные
Снять пару кадров
Выкачать фильм
ЭКСПЕРТНЫЙ САЙТ О ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

ДВОЙНОЙ ЗАРЯД

Тестирование видеокарты Sapphire Radeon HD 5970

Дмитрий Колганов

Всего пару месяцев назад мы восхищались **AMD Radeon HD 5870** — и вот уже тестируем ее сдвоенный вариант, новый флагман, **Radeon HD 5970**. Точные сведения о плате появились в начале декабря, тогда же на Западе вышли и первые образцы этого монстра. Долгое время в Россию никто ничего не привозил, но мы достали первый рабочий образец **Sapphire Radeon HD 5970**, о котором сейчас и расскажем.

Как обычно

В Radeon HD 5970 нет ничего нового, это логическое продолжение серии. Хотя AMD говорит, что на HD 5970 стоит новый кристалл, **Hemlock**, перед нами всего лишь двойной набор процессоров **Cypress**, пришедших сюда с HD 5870, — такое мы уже видели на примере **Radeon HD 4870 X2** и **HD 3870 X2**. Просто кристаллы выбирают самые лучшие: низкие токи утечки, высокая стабильность работы. Чтобы сделать сдвоенную плату, производитель ставит на один кусок текстолита пару видеокарт и соединяет их между собой специальным внутренним мостом PCIe 2.1 x16. Получается самая настоящая CrossFire-связка, занимающая в компьютере всего один слот PCIe x16. Многие скажут, что этого мало для двух мощных видеокарт: не хватает пропускной способности. Но если вспомнить, что стандартом для средних чипсетов является схема работы x8+x8, а полноценные x16+x16 ставят только на дорогие материнские платы, то разницы никакой.

Главная проблема сдвоенных видеокарт — ограничение по энергопотреблению. Если одна HD 5870 кушала по 187 Вт, то на два таких чипа уходит 374 Вт, а это уже не лезет ни в какие ворота, ведь не у каждого дома стоит блок питания на 1000 Вт с парой восьмиконтактных вилок. Отсюда первые потери.

Первые потери

Частоты Cypress снизили до уровня Radeon HD 5850. Получается, что процессоры работают на частоте 725 МГц вместо положенных 850 МГц. Кроме того, память потеряла 800 МГц и теперь общается с Cypress на 4000 МГц — все это позволило уменьшить прожорливость HD 5970 с прогнозируемых 374 до 294 Вт.

Несмотря на то что частоты снизились, все остальное осталось как было. В сумме за графику отвечают 4,3 млрд транзисторов — это 40 блоков SIMD, 3200 потоковых процессоров, 160 текстурных и 64 блока растеризации. Sapphire Radeon HD 5970 работает на стандартных частотах и оснащена 2 Гб GDDR5. Поддержка технологий — **DirectX 11** и **ATI Eyefinity** — на месте.

В целом же снижение частот до уровня Radeon HD 5850 — суровая необходимость, процессоры Cypress легко должны разгоняться до стандартных 850 МГц. Так что если у вас мощный блок питания на 1000 Вт и корпус с качественной вентиляцией, то можете спокойно поднимать частоты Radeon HD 5970 до номинальных, процессоры выдержат.

По фотографиям сложно понять, чем флагман отличается от Radeon HD 5870. Вроде все то же самое: большой красно-черный кулер, один вентилятор, декоративные «выхлопные трубы» сзади. Единственное, что можно разглядеть, — отсутствие HDMI и DisplayPort. Вместо них поставили два DVI и один Mini DiplayPort, благодаря чему удалось освободить целый слот для отвода горячего воздуха.

А вот чего не видно на фотографиях — так это габаритов карты. Рядом с ней даже **GeForce GTX 285** кажется картой для HTPC — она короче на 3,5 см. Вы только подумайте, AMD Radeon HD 5970 не умещается в стандартный корпус Middle Tower, для нее придется покупать Full Tower — не меньше! Для питания плате необходимо две вилки — 6-pin и 8-pin.

Грозное начало

Для тестов такого монстра мы собрали соответствующую систему. На материнскую плату **MSI X58 Platinum** поставили **Core i7 920**, разогнанный с 2,66 до 3,4 ГГц, чтобы система работала стабильно, оснастили его мощным кулером **Cooler Master N620**. В помощь поставили три планки **Kingston HyperX DDR3-1600** по 2 Гб каждая. И, наконец, саму Radeon HD 5970. К сожалению, под рукой не оказалось корпуса нужного размера и нам пришлось тестировать ее на открытом стенде **Cooler Master LAB Test Bench v.1.0**. Питалось все от 850 Вт блока **OCZ**.

Проводить тесты мы решили под управлением Windows Vista 64-bit. Для оценки производительности использовали **3DMark06**, **Crysis**, **Call of Juarez: Bound in Blood**, **Resident Evil 5** и **Devil May Cry 4**. Все настройки графики выставили на максимум и минимальным разрешением выбрали 1680x1050 с включенными AF 16x и AA 4x.

Не все тесты прошли гладко. Первый этап тестирования с треском провалился из-за сырых драйверов **8.66 RC8 Beta**. Crysis запускался через раз и далеко не во всех разрешениях. Промучившись, мы запросили в AMD самые свежие драйверы — еще не выпущенный на тот момент **Catalyst 9.12**. На нем удалось завершить тесты, правда, Crysis все равно отказался работать в режиме 1920x1080, AF 16x, AA 8x и выдал черный экран.

Результаты оказались интересными. В Crysis новый флагман оторвался от Radeon HD 5870 на 8-10 кадров в секунду. В некоторых режимах Call of Juarez: Bound in Blood прирост производительности доходил до 65% — на 50 кадров больше других карточек! В Devil May Cry 4 мы получали плюс 70-95 fps. А вот в Resident Evil 5 тесты получились схожими.

■ ■ ■

Судить о производительности AMD Radeon HD 5970 пока рано. Драйверы сейчас очень сырые, количество кадров в играх скачет, и результаты тестов неоднозначны. Но одно мы сегодня скажем точно: Radeon HD 5970 — действительно самая быстрая видеокарта в мире. Официально она стоит порядка 18 000 рублей (хотя в середине января стоила 25 000), что примерно на 5000 дороже **GeForce GTX 295**. Конечно, это очень много, но после покупки такой видеокарты про обновление можно забыть на следующие полтора-два года. ■

Технические характеристики	Sapphire Radeon HD 5970	PowerColor Radeon HD 5870	GeForce GTX 295
Ядро	Hemlock	Cypress	GT200b
Количество транзисторов	4,3 млрд	2,15 млрд	2x 1,4 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	55-нм
Количество потоковых процессоров	2x 1600	1600	2x 240
Частота графического ядра	725 МГц	850 МГц	576 МГц
Частота потоковых проц.	725 МГц	850 МГц	1242 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 2 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR3, 1792 Мб
Частота памяти	4000 МГц	4800 МГц	1998 МГц
Шина данных	256 бит	256 бит	448 бит
Количество текстурных блоков	2x 80	80	2x 80
Количество блоков растеризации	2x 32	32	2x 28
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на декабрь 2009 года	от 18 000 руб.	от 12 000 руб.	от 14 500 руб.

Три брата и CrossFire

С выходом Radeon HD 5970 программистам AMD пришлось срочно решать проблему с технологией ATI Eyefinity. До сегодняшнего дня она не работала на связках CrossFire, что было печально, ведь огромное разрешение трех мониторов было очень требовательно к ресурсам. В результате отключать на флагманской модели главную свою технологию AMD не стала: драйверы серьезно перетрясли, и теперь Eyefinity работает на системах CrossFire. Правда, список поддерживаемых игр ограничивается двумя десятками.

Игровые тесты	Sapphire Radeon HD 5970	PowerColor Radeon HD 5870	GeForce GTX 295
Crysis 1.2.1			
High, 1680x1050, AA 4x, AF 16x	**58,76**	50	51,34
High, 1920x1080, AA 4x, AF 16x	**57,82**	45,87	45,02
High, 1680x1050, AA 8x, AF 16x	52,26	**54,86**	49
High, 1920x1080, AA 8x, AF 16x	—	**47,8**	44,34
Devil May Cry 4 (SC2)			
1680x1050, AA 4x, AF 16x	**233,8**	148,06	197,9
1680x1050, AA 8x, AF 16x	**207,97**	140,46	165,13
Call of Juarez: Bound in Blood			
1680x1050, AA 4x, AF 16x	62,2	**72**	44,3
1920x1080, AA 4x, AF 16x	**109,2**	67,1	60,1
1680x1050, AA 8x, AF 16x	**122,7**	70,3	53,1
1920x1080, AA 8x, AF 16x	56	**65,7**	54,3
Resident Evil 5			
1680x1050, AA 4x, AF 16x	100,6	**101,8**	93,5
1920x1080, AA 4x, AF 16x	**98,8**	98,2	91,8
1680x1050, AA 8x, AF 16x	**99**	96,2	93,9
1920x1080, AA 8x, AF 16x	95,4	**95,5**	90,6

3DMark06	SM2.0	SM3.0	CPU	Overall
Sapphire Radeon HD 5970	6551	**9832**	4765	**18 484**
PowerColor Radeon HD 5870	**6678**	8362	**4766**	17 300
GeForce GTX 295	6521	9063	4763	17 784

Стерео с доставкой на дом

Тест первого в мире 3D-ноутбука Acer Aspire 5738DG

Алексей Дрожжин

Технические характеристики Acer Aspire 5738DG
● **Процессор:** Intel Core 2 Duo T6600 (2,2 ГГц, L2-кэш 2 Мб, FSB 800 МГц) ● **Оперативная память:** 4 Гб (2х 2 Гб) DDR2 800 МГц ● **Видеокарта:** ATI Mobility Radeon HD 4570, 512 Мб GDDR3 (680/800 МГц для GPU/VRAM) ● **Экран:** 15,6 дюйма (1366x768) ● **Жесткий диск:** 320 Гб (5400 об/мин) ● **Привод оптических дисков:** DVD±RW Dual Layer ● **Звук:** поддержка High Definition, два динамика, микрофон, поддержка S/PDIF ● **Сеть:** LAN 1000 Мбит/с, Wi-Fi 802.11a/b/g (Intel 5100ABG) ● **Основные разъемы:** 4x USB 2.0, 1x HDMI, 1x VGA, 1x RJ-11, 1x RJ-45, звук ● **Питание:** 6-ячеечная литиево-ионная батарея 4400 мАч ● **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit ● **Прочее:** кардридер 5 в 1, встроенная 0,3 мегапиксельная камера, клавиатура с цифровым блоком, дисплей с поддержкой технологии получения объемного изображения, поляризованные очки в комплекте ● **Размеры:** 38,3x25x3,7 см ● **Вес:** 2,8 кг

Этот год, похоже, назначен годом массового внедрения 3D-технологий в домашние компьютеры и кинотеатры. За стереоочками приходят стереомониторы, стереофотокамеры — а теперь вот еще и ноутбуки. Хотите портативного стерео? Оно есть в **Acer Aspire 5738DG**.

Как это работает?

Для получения объемного изображения на сегодняшний день используется несколько методов — каждый со своими преимуществами и недостатками. В данном случае задействован достаточно простой подход, напрямую не привязанный к начинке компьютера. На дисплей ноутбука нанесено специальное покрытие. Оно поляризует свечение каждой четной строчки экрана в одной плоскости, каждой нечетной — в другой (о поляризации читайте на врезке). Таким образом, картинка, выводимая на дисплей, содержит сразу два кадра, для левого и правого глаза — чересстрочно. Остается лишь разделить эти кадры, так сказать, на стороне пользователя, то есть выдать вашим глазам отдельные картинки для каждого. Для этой цели служат специальные очки, каждая линза которых пропускает свет, поляризованный лишь в одной из задействованных плоскостей. В результате каждый глаз получает лишь предназначенную ему часть картинки, а другая часть, предназначенная второму глазу, отфильтровывается.

Достоинство этого метода очевидно: он работает на простейших оптических принципах. Главное, чтобы было специальное поляризующее покрытие на экране и очки — больше ничего не нужно.

Но есть и минусы. Во-первых, вывести объемную картинку на внешний экран, не обладающий волшебным покрытием, не получится — смотреть 3D-контент можно только на экране ноутбука. Во-вторых, изображение очень чувствительно к вертикальному углу обзора. Нормальный объем видно только в том случае, если вы смотрите на дисплей под прямым углом к его плоскости. Стоит поднять или опустить голову или крышку ноутбука — и изображение начинает отчетливо раздваиваться. Эффект чем-то напоминает приоткрытые жалюзи: пока вы смотрите прямо, картинка за окном цельная, но стоит подняться на цыпочки — и сразу видно пластинки, разрезающие изображение вдоль. Происходит это из-за полосатости поляризующего покрытия. Зато можно крутить головой и двигаться вбок — это почти не отражается на картинке, спасибо круговой поляризации.

Из второго недостатка неумолимо следует третий: данная технология плохо подходит для просмотра стереоконтента «вмногером». Даже если разжиться несколькими парами очков, то усесться так, чтобы всем сразу было хорошо видно объем, очень сложно. Не то чтобы совсем нельзя, но сложно.

Зато есть хорошая новость: помимо поляризующих очков, в комплекте с Acer Aspire 5738DG поставляется еще и специальное поляризующее «пенсне», которое можно нацепить на очки обычные. С конкурирующей технологией, использующей *активную* поляризацию, такой номер не пройдет... впрочем, об этом мы еще успеем поговорить в обзоре 3D-ноутбука **ASUS** в следующих номерах.

3D, которого вы еще не видели

Теперь о самом главном. Об играх. Ничего не скажешь — стереоизображение действительно выглядит здорово. Даже в тех случаях, когда никаких специальных стереоэффектов вроде вылетающих из экрана предметов разработчики не придумали. Особенно эффектно выглядят игры с большим количеством мелких деталей, где вы смотрите на происходящее чуть сверху и сбоку, то есть стратегии и большинство RPG. Игры от первого лица пока не так впечатляют: чтобы передать игроку, который смотрит на сцену «в лоб», все прелести объема, от разработчиков требуется тщательная режиссура. Ее пока не наблюдается, — но, надо полагать, все впереди.

В то же время именно в стратегиях и в RPG наиболее заметен главный недостаток стереоизображения в играх (по крайней мере, на сегодняшнем этапе развития) — весь игровой интерфейс в 3D-режиме отображается строго на переднем плане. Вообще весь: всевозможные индикаторы здоровья/патронов/чего угодно, кнопки, мини-карта, а также

прицел, служебные иконки и подписи над головами персонажей. На переднем плане всё!

Соответственно, в играх, в которых приходится часто переключаться между основной картинкой и элементами интерфейса, глаза устают постоянно перефокусироваться. Кроме того, изрядно напрягают зрение и вышеупомянутые иконки, которые вроде бы привязаны к объектам/персонажам, но при этом расположены на переднем плане при любом удалении оных объектов. Такие выверты человеческий мозг переносит с трудом. Пожалуй, разработчикам игр пора об этом задуматься и начать встраивать хотя бы часть элементов интерфейса прямо в сцену.

Мало тяги

Второй недостаток проистекает из самого принципа построения объемной картинки, когда компьютер вынужден просчитывать вместо одного кадра сразу два — для каждого глаза отдельный. Стереоизображение нагружает видеокарту с удвоенной силой.

Для современных настольных компьютеров это не так уж критично: ничто не мешает использовать сразу пару плат в режиме SLI/CrossFire. Фактически, если вы чувствуете, что для качественной стереокартинки мощности вашей видеосистемы не хватает, вам достаточно пойти на пусть затратную (мощные видеокарты, недешевая материнская плата) и связанную с беготней, но все-таки вполне осуществимую процедуру апгрейда.

С ноутбуками все значительно сложнее. Во-первых, в портативных компьютерах, как правило, используются графические решения начального уровня производительности. В лучшем случае среднего — если не считать двойной **GTX 280M** на **Dell Alienware M17x**, настоящей топовой графики в ноутбуках не бывает вообще. Во-вторых, заменить адаптер в лэптопе практически нереально. Даже если вам повезло и в вашем ноутбуке графическая плата съемная, от этого все равно вряд ли станет легче. Платы хоть и унифицированы, в России их купить невозможно. И даже если удастся что-то найти или заказать за рубежом — где гарантия, что блок питания и система охлаждения вашего лэптопа, рассчитанные на графику начального уровня, справятся с чем-то большим?

В большинстве же ноутбуков — и наш сегодняшний гость из их числа — графика вообще намертво распаяна на материнской плате, улучшить тут что-то или заменить невозможно. Так что придется довольствоваться тем, что есть, по поводу апгрейда можно даже иллюзий не строить.

В Acer Aspire 5738DG есть, по-хорошему, не так много: установленная в ноутбук мобильная видеокарта **ATI Mobility Radeon HD 4570** по нынешним меркам — самый настоящий лоу-энд. Всего 80 потоковых процессоров — из 320 у мейнстрим-решений и 1600 у топовых плат ATI. Не разгуляешься с таким адаптером даже на одинарной картинке, а из-за одновременной обработки двух кадров для каждого глаза скорость становится еще ниже, и в стереорежиме настройки графики приходится ставить на минимум. К примеру, не так давно вышедшая **Avatar: The Game** заработала лишь с самыми низкими настройками, даром что, в отличие от фильма, особых графических чудес в ней нет. Поиграть с высоким качеством удалось лишь в старых играх. Например, **Battlefield 2142** ноутбук без проблем потянул в стерео и с максимальными настройками графики.

Бонус-трек

Что еще можно делать на нашем стереоноутбуке? Теоретически — смотреть видео. По крайней мере, несколько демоверсий в комплекте имеются — и они действительно впечатляют. Не как голливудские 3D-фильмы, конечно, — все-таки не так красиво. Но одно дело, когда все эти объемные штуки выскакивают на тебя из далекого экрана кинотеатра, и совсем другое — из дисплея стоящего на коленях ноутбука. Когда появится полноценный стереоконтент для домашнего просмотра, впечатлять будет, быть может, даже больше.

А появиться он должен уже совсем скоро: массированное наступление трехмерных фильмов на дисках Blu-ray назначено на 2010 год. Одна незадача — в Acer Aspire 5738DG нет соответствующего привода.

Впрочем, кое-какое представление о стереофильмах можно получить прямо сейчас, просматривая обычные, «двухмерные» видеофайлы. Например, программное обеспечение **TriDef 3D**, которое идет в комплекте с ноутбуком, умеет делать плоское изображение объемным, и получается у него не так уж плохо. Да, не без ошибок. Да, работает не на всех сценах. Но эффект все равно есть. Особенно хорошо выходит, если видео качественное, объекты предсказуемо освещены и либо не двигаются вообще, либо делают это не очень быстро.

А еще TriDef позволяет полюбоваться весьма недурственными 3D-пейзажами в **Google Earth**. Объемные Париж и Манхэттен, Рио-де-Жанейро или Большой каньон, Альпы или камчатские сопки действительно выглядят здорово. Жаль только, что качество моделей отдельных зданий и разрешение космических снимков местами оставляют желать много лучшего — иногда настолько, что объемность не спасает картинку даже при среднем увеличении.

Забавная игрушка

С одной стороны, ноутбук явно далеко не лучшее решение для тех, кто целенаправленно ищет нечто «тридешное». Слабенький видеоадаптер не позволяет играть одновременно и в хорошем качестве, и с объемом — приходится довольствоваться не самой красивой картинкой. А кроме игр, объемного контента пока толком и нет.

С другой стороны, очевидно, что Acer только обкатывает на Aspire 5738DG технологию мобильного стерео, и доплата за возможность уже сегодня приобщиться к стереоизображению на дому в данном случае невелика. Aspire 5738DG обойдется примерно на 5000 рублей дороже точно такого же ноутбука точно такой же конфигурации, но без волшебного экрана. Не слишком большая сумма, особенно учитывая, что это действительно первый лэптоп с такими возможностями (второй, о котором мы поговорим в следующих номерах, будет стоить в разы дороже). Так что если вы все равно подыскиваете мультимедийный ноутбук среднего уровня, то вполне можно и доплатить пятерку за то, чем пока еще можно удивить знакомых.

Поляризация света

Круговая поляризация используется в нашем ноутбуке и кинотеатрах RealD 3D.

Свет, как известно, это волна. Та самая синусоида, которую вы, может быть, помните по школьным учебникам. Только на самом деле синусоида эта совсем не плоская — колебания электромагнитного поля в обычном, «диком» свете происходят хаотично во все стороны. Но из этой неупорядоченной волны с помощью, грубо говоря, мельчайшей решетки можно сделать волну «одомашненную», в которой колебания происходят только в одной плоскости, а колебания в других направлениях, если говорить упрощенно, решеткой отсекаются. Так получается поляризованный, колеблющийся только в одной плоскости свет.

Если поставить на пути уже поляризованного света, «плоской» волны вторую решетку, прутья которой направлены перпендикулярно плоскости поляризации, то свет не будет проходить вовсе. Это называется линейной поляризацией. По этому принципу работают 3D-кинотеатры **IMAX**. Минус линейной поляризации в том, что, если наклонять голову, изображение начинает искажаться, ведь плоскости перестают совпадать.

Более продвинутый вариант, используемый в кинотеатрах **RealD 3D** и нашем ноутбуке, Acer Aspire 5738DG, — круговая поляризация света. Это штука посложнее: тут с помощью решетки создается не плоская синусоида, а скорее спираль. Упорядоченность в данном случае заключается в том, что одни спирали закручиваются по часовой стрелке, а другие — против. Получается левый и правый винт. Соответственно, на поляризационном фильтре можно отфильтровывать один или другой тип спирали. Главный плюс круговой поляризации в том, что головой можно безбоязненно крутить: к горизонтальной ориентации очков в пространстве такая поляризация никак не привязана, левый винт при любых раскладах остается левым, а правый — правым.

Всегда с собой

Тестирование лучших MP3-плееров

Дмитрий Колганов

Портативные плееры — вымирающий вид электроники. Если пару лет назад практически у каждого был небольшой карманный музыкант, то сегодня большинство крутит музыку на сотовых телефонах, PSP, электронных книгах. И лишь единицы задумываются, что ни одно из этих устройств не предназначено для прослушивания музыки.

Для тех, кто за качественный звук, мы протестировали три лучших плеера среднего ценового диапазона — 5000-6000 рублей. В этой категории нашлось три достойных устройства — **Apple iPod nano 5G**, **COWON S9 Curve** и **Sony Walkman NWZ-S544**, чьи производители действительно тратят деньги на изучение звука и разрабатывают собственный звуковой тракт, а не закупаются на стороне и лишь лепят бирки, как делают многие другие.

Методика тестирования у нас простая: оценка качества звука, удобства управления и общего дизайна, просмотр видео. Плеер должен легко управляться вслепую, меню — быть понятно даже младенцу. Звук мы сравнивали с эталонным ЦАП **Burr-Brown**, основной тест проходил на наушниках **Sennheiser HD 280 Pro** и **Sony PFR-V1**. Конечно, мы пробовали и комплектные затычки, но с ними ни один из плееров не раскрылся в полную силу.

Apple iPod nano 5G

iPod перевернул в свое время представление о портативной музыке. Это был один из первых плееров, в котором отказались от сменных носителей — использовали только встроенную флэш-память или жесткий диск. В 2001-м, когда вышло первое поколение плееров, мало кто верил в успех **Apple** на новом рынке. Но оригинальное колесо управления Click Wheel, логичное меню и высочайшее качество звука сделали свое дело — iPod стал легендой. За прошедшие годы у него появились братья — **Shuffle**, **touch** и **nano**. Первые два не слишком популярны, зато nano — герой своего времени. Маленький, функциональный, красивый и качественный — этого хватает, чтобы за 2 Гб-плеер отдавать 200 долларов. За пять лет nano претерпел кучу изменений, но остался все таким же узнаваемым.

Игры с формами Apple закончила на третьем поколении, и сегодняшний nano — прямоугольник с заостренными краями, отличить его от **nano 4G** сможет только истинный знаток серии. Дисплей дорос до 2,2 дюйма, а на задней стороне появился глазок камеры. В остальном — как по кальке. Колесико управления под экраном, слайдер блокировки на верхнем торце, разъемы для наушников и USB — на нижнем. Основной материал корпуса — алюминий, в этот раз его покрыли чем-то ярким и блестящим. Внешнему виду это пошло на пользу, но корпус снова лихо собирает царапины.

COWON S9

Долгое время о компании **COWON** никто не слышал: она делала основной упор на звук и популярностью пользовалась только в узком кругу меломанов. Обычных покупателей плееры COWON отталкивали внешним видом — тут не тратились на дорогой пластик и красивую упаковку. В результате плееры отлично звучали, дорого стоили и выглядели как китайские детские игрушки в начале 2000-х.

Эволюция iPod nano. Слева — плеер первого поколения, справа — четвертого.

Технические характеристики	Apple iPod nano 5G	COWON S9 Curve	Sony NWZ-S544
Корпус	Алюминий	Пластик	Алюминий
Цвет	Серебристый, серый, фиолетовый, бирюзовый, зеленый, оранжевый, розовый	Черный, белый	Черный, красный, розовый, фиолетовый
Дисплей	2,2 дюйма (376x240), TFT	3,3 дюйма (480x272), AMOLED, сенсорный	2,4 дюйма (320x240), TFT
Частота дискретизации	20-20 000 Гц	20-20 000 Гц	20-20 000 Гц
Объем памяти	8/16 Гб	4/8/16/32 Гб	8 Гб
Время работы	аудио до 24 ч, видео до 5 ч	аудио до 55 ч, видео до 11 ч	до 42 ч
Время зарядки от USB	3 ч	5 ч	3,5 ч
Поддерживаемые форматы	MP3, AAC, Audible, Apple Lossless, AIFF, WAV; H264; JPG, BMP, GIF, TIFF, PSD (только для Mac), PNG; TXT	MP3, WMA, OGG, FLAC, WAV, APE; AVI, WMV; JPG; TXT	MP3, AAC L-PCM, WMA, WMV 9, AAC-LC; H264, AVC, MPEG-4; JPEG
Габариты	9,1x3,9x0,6 см	10,6x5,7x1,3 см	9,9x4,9x1 см
Вес	36,4 г	77 г	68 г
Цена на январь 2010 г.	от 5500 руб.	от 5200 руб.	от 5000 руб.

Недавно COWON изменила курс и подтянулась за грандами бизнеса. Одним из первых плееров в красочной упаковке стал наш герой — S9. По размерам он значительно больше Apple iPod nano, который на два сантиметра *уже* и почти на сантиметр тоньше. Корпус S9 сделан из черно-серого пластика и закруглен сзади на манер телефонов HTC. Всю лицевую часть занимает 3,3-дюймовый дисплей, спрятанный под стекло. Элементов управления минимум: клавиши воспроизведения, перемотки и уровня громкости на верхнем торце и кнопка включения/выключения/блокировки в нижней части. Там же расположен и оригинальный разъем для зарядки и соединения с компьютером.

На фотографиях COWON S9 смотрится куда лучше, чем в реальности. Кстати, внутри скрывается двухъядерный процессор с частотой 500 МГц.

Sony Walkman NWZ-S544

Когда на свет появился формат MP3, **Sony** принципиально не хотела с ним работать и весьма неудачно продвигала в массы собственную разработку — ATRAC. За это она расплачивается до сих пор — лишь последние года полтора на плееры Sony снова начали обращать должное внимание.

NWZ-S544 — это обновление S-серии Sony (в свое время мы писали, что у S-устройств эталонный звук). По сравнению с предшественником плеер сильно прибавил в размерах, обзавелся 2,4-дюймовым дисплеем и парой внешних динамиков. Сделан NWZ-S544 полностью из металла. Снизу и сверху от дисплея стоят решетки динамиков — из-за чего плеер немного напоминает телефон. Кнопки управления находятся на лицевой части под экраном. В один прекрасный момент плеер начнет напоминать вам диснеевского Микки-Мауса: клавиши Back и Option — точно большие уши. Кнопки питания, запуска встроенных динамиков и управления громкостью расположены на боковом торце. Разъем под наушники и компьютерный кабель — снизу.

Решетки динамиков на Sony стоят на лицевой стороне, но сами излучатели направлены назад.

Дизайн
- Apple 5/5
- COWON 3/5
- Sony 4/5

Здравствуй, компьютер

Все плееры в нашем тесте заряжаются и обмениваются данными с компьютером по одному и тому же кабелю. К сожалению, ни один из производителей не решился поставить на свое устройство человеческий mini-USB — придумал свои разъемы. В этом нет ничего страшного, пока вы не потеряете комплектный кабель: если с COWON и Apple у нас еще ничего, то найти проводок для Sony, например, очень сложно. То же самое касается и зарядок. Если захотите взять плеер в отпуск, придется покупать специальный зарядник с выходом на USB, а это плюс еще 500-700 руб.

Чтобы загрузить на плеер файлы, придется подключаться к компьютеру: ни у одного плеера не нашлось USB-хоста. С S9 и NWZ-S544 все просто. Windows их определяет как съемные носители, и все, что нужно, — это перетащить файлы в соответствующую папку. А вот Apple сдаваться не хочет: с iPod nano вы жестко привязаны к iTunes (программе-плееру, которая занимается синхронизацией коллекции медиафайлов с плеером). Интересно, что Apple — единственная компания, которая прячет музыку на плеере в скрытую папку и даже переименовывает треки, заменяя обычные слова наборами букв и цифр. Все остальные плееры хранят файлы в открытом доступе.

Работа с компьютером
- Apple 3/5
- COWON 4/5
- Sony 4/5

Не промахнись

Самое сложное и гениальное в iPod — управление. Apple удачно скрестила механику с сенсорными технологиями. За перемещение по меню отвечает знаменитое Click Wheel — сенсорное колесико с кнопкой посередине. Скользите пальцем по часовой стрелке — треки перематываются в одну сторону, скользите против часовой — перематываются в другую. Нашли нужный трек — топ-

Чтобы переключиться на динамики в Sony NWZ-S544, нужно сдвинуть специальный ползунок на правой грани.

нули на центральную кнопку. Для управления музыкой есть кликабельные кнопки воспроизведения и перемотки. Если вы знакомы с iPod, то и с новым плеером освоитесь быстро; если Click Wheel для вас в новинку, то пару часов привыкать придется точно.

Следующим бастионом станет меню. Чем-то оно напоминает проводник: в корневой папке лежат всевозможные папки категорий, из них можно попасть в подменю — **Музыка**, **Артисты**, **Альбомы**, **Песни**, **Воспроизвести**. Таких цепочек в iPod много, и на их изучение уйдет масса времени, но, освоившись, вы, скорее всего, признаете управление от Apple лучшим. Правда, новому nano не повезло: колесико потеряло в размерах, привыкнуть к нему сложно.

COWON идет по стопам Apple и также скрещивает сенсорное управление с механикой. В S9 стоит тачскрин, заточенный на работу с пальцами. Меню не подкачало. Разобраться с нагромождением иконок поначалу сложно, но через некоторое время привыкаешь, тем более что здесь используются такие же цепочки, как в iPod nano и многих других плеерах. Особенно отметим функцию масштабирования: любое меню или список можно увеличить в размерах, что особенно важно при управлении пальцами — иначе будете часто промахиваться.

Не забыли в COWON и управление вслепую. На верхнем торце есть выступающая кнопка Play/Pause, а по бокам — качельки перемотки и громкости. В кармане плеер управляется на пять баллов. Правда, тут есть небольшая промашка: если, пряча его в карман, вы случайно вышли в главное меню, то кнопочное управление музыкой отключится, останется только сенсорное. Видимо, это заметили еще на ранней стадии разработки и постарались решить проблему с помощью виджетов: из них можно собрать собственное главное меню и на него же вывести управление воспроизведением.

Но ни Apple, ни COWON не сравнятся по удобству с Sony: там не стали изобретать велосипед и ограничились старыми добрыми кнопками. Никаких вам датчиков положения, никаких сенсорных технологий. И, знаете, это все еще очень и очень удобно. Кнопки легко различаются на ощупь, с меню даже разбираться не нужно, все наглядно и понятно.

Управление

Apple	4/5
COWON	4/5
Sony	5/5

Фитиль

Видео — вещь не для аудиоплеера, но проигрывать его могут все три наших устройства. Честно говоря, перекодировать полуторачасовой фильм, чтобы посмотреть его потом на 2,2-дюймовом дисплее iPod nano, — сомнительное удовольствие. Если бы не развитая система подкастов, то видеопроигрыватель на iPod nano можно было бы браковать за несостоятельностью. То же самое касается и NWZ-S544 — 2,4 дюйма не для кино.

А вот 3,3-дюйма COWON S9 — это уже достаточно, чтобы, не напрягаясь, посмотреть новую серию «Доктора Хауса». При этом для COWON ничего не надо кодировать, он легко воспроизводит DVD-Rip размером 1,5 Гб.

То же самое можно сказать и про просмотр фотографий. Такая возможность есть у всех наших плееров, но качественный экран оказался лишь у COWON S9 — дисплей настолько яркий, что иногда фотографии даже кажутся сюрреалистическими.

Видео

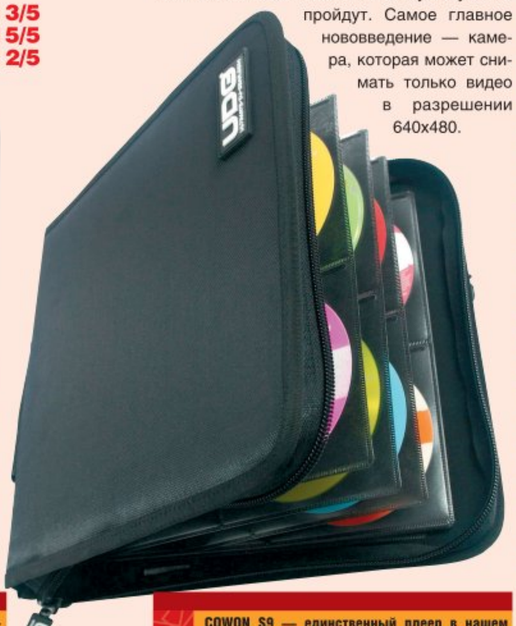
Apple	3/5
COWON	5/5
Sony	2/5

Пару лет назад COWON пугала нас такими корпусами.

До iPod nano 5G Apple принципиально не встраивала в плеер радиоприемник — его предлагалось покупать отдельно примерно за 1500 руб.

Приятные дополнения

До сегодняшнего дня, помимо Click Wheel, красивого дизайна и мощного звука, iPod nano нечем было хвастаться: он умел играть музыку, показывать видеоролики да запускать простенькие игры. По функциональности конкуренты обходили Apple на два корпуса. Но с пятым поколением такие шутки уже не пройдут. Самое главное нововведение — камера, которая может снимать только видео в разрешении 640x480.



COWON S9 — единственный плеер в нашем тесте, который понимает формат музыки APE, точную копию оригинальных CD.

Сегодня продается множество переносных динамиков для плееров, и в свое время нам очень понравился SVEN Boogie Ball.

Зачем вообще плееру нужна камера, когда она есть в каждом сотовом телефоне, знает только Стив Джобс. Мы же скажем, что снимать на плеер неудобно, объектив расположен так, что его постоянно закрывают пальцы, быстрого доступа к камере нет, включается она через меню. Да и качество видео оставляет желать лучшего, хотя для загрузки на YouTube хватит.

COWON и Sony на такое отвечать нечем, да и незачем. Зато в том же S9 имеется калькулятор, небольшой блокнот с экранной клавиатурой, проигрыватель флэш-роликов и скромная рисовалка — вполне хватит, чтобы развлечь себя в дороге.

В Sony можно выделить только пару больших динамиков. Звучат они на удивление прилично и громко и по сравнению со встроенным динамиком в iPod nano это вообще Hi-Fi-система (по крайней мере для радио на даче самое то).

Sony и Apple комплектуют каждый из своих плееров специальным кредлом, своеобразным переходником для всяких бумбоксов.

Отдельно отметим FM-радиоприемник, который уже давно встраивают все производители плееров, но который впервые появился у Apple. Раньше компания предлагала докупать его как дополнительный модуль за 1500 руб. Мы честно сравнили уверенность приема всех трех плееров и особых различий не нашли.

Всячина

Apple 5/5
COWON 5/5
Sony 4/5

Столько не живут

Мы долго думали, как оценивать время работы плееров. Идею просто включить музыку и посмотреть, сколько они проживут в часах, отмели сразу: это не отразит реального положения дел, ведь на время работы аккумулятора влияют погода, тряска, количество обращений к меню.

В результате мы устроили плеерам испытание жизнью: зарядили их до максимума и пользовались ими как обычно, а это по три-четыре часа музыки в день и активная работа с разными функциями. Самым требовательным оказался COWON S9 — его хватило чуть меньше чем на три дня. Это странно, потому что по голым техническим характеристикам S9 уверенно лидирует и обычно стабильно отрабатывает 5-6 дней. Видимо, злую шутку тут сыграл холод: мы оценивали плееры в декабре, и если Apple и Sony тестировались в хорошую погоду, то COWON достались лютые морозы — до минус тридцати. Ну и прожорливый дисплей, видимо, взял свое. Следующим в очереди стоит Apple iPod nano, который просит подзарядки раз в три-четыре дня, а Sony выбился в лидеры: в нем такие емкие аккумуляторы, что даже при активном использовании плеер живет больше полутора недель.

Время работы

Apple........................ 3/5
COWON.................. 3/5
Sony......................... 5/5

Надеть наушники!

А теперь поговорим о самом главном — о звуке. Начнем с Apple iPod nano. В свое время звук от Apple перевернул наше представление о том, как должен звучать плеер. В 2005 году по качеству его обходила лишь Sony, но тогда японцы делали слишком тихие плееры, что устраивало далеко не всех. Так вот, в свое время iPod nano звучал шикарно: отличная проработка высоких частот, ухающие четкие басы, мощнейший выход на наушники. И вдруг все это исчезло.

Уже второе поколение iPod nano лишилось вразумительных высоких частот, и за пять лет компания так и не исправилась. Мы не скажем, что звук iPod nano плох, наоборот, он очень прилично звучит по сравнению, скажем, с телефоном или каким-нибудь дешевым китайским плеером. Первое время вы даже будете радоваться его звучанию: громко, сочно, басы ухают... но все это до тех пор, пока не найдется с чем сравнить.

Когда мы включили плеер после прослушивания Burr-Brown, сразу обнаружилось, что iPod nano не способен передать живой звук барабанов, они в нем скорее брякают для вида, чем реально играют. То же касается и четкости высоких звуков: плеер их очень любит задвинуть на задний фон. Но самое неприятное в Apple — эквалайзер. Как только вы попытаетесь исправить звук, сразу получите мощную дозу цифрового шума.

Sony NWZ-S544 звучит не в пример качественнее и даже громче конкурента от Apple. В NWZ-S544 нет проблем с высокими частотами, они звучат ярко и чисто. Также Sony отлично проработала басы, тут уже нет простого уханья, барабанные партии и бас-гитара именно звучат, а не просто нагоняют драйва в музыке.

Но есть и свои недостатки. S-544, как и iPod nano, очень не любит сложные моменты. Если, к примеру, в композиции есть сцена, когда на заднем фоне идут четкие барабаны и в то же время подключаются голос и гитара, то плеер выдвинет вперед вокал и гитару, а ударника задвинет на задний план. Но, с другой стороны, NWZ-S544 на отлично отрабатывает сольные партии и особенно красиво звучит с классической музыкой. Да и эквалайзер у Sony значительно лучше, чем у Apple, хотя и не без странностей. При попытке изменить полосу частот мы почему-то получаем лишь изменение громкости звука на ней, что не совсем честно, но зато эффективно.

Главный сюрприз преподнес COWON S9. Когда мы только получили эту «красивую сенсорную штучку», то заранее себя настраивали на то, что звучать она будет средненько — и очень даже зря. Все то хорошее, что мы говорили о Sony и Apple, в разговоре о S9 можно умножать на два. По качеству звука COWON S9 стремится к эталонному ЦАП от Burr-Brown. Конечно, есть некоторые различия и промахи, но они настолько несущественны, что это уже придирки. С качественными наушниками COWON S9 звучит так, как будто вы оказались в студии звукозаписи, окруженные профессиональными мониторами.

Если в музыке подключилась бас-гитара, то это не фон, а настоящая партия. Барабаны тут звучат именно так, как надо: не просто шлепок по бочке, а удар, вибрация. Никаких игр с замещением звуков. Если композитор посчитал, что в данном моменте должны быть все инструменты, то вы их все и услышите. Что самое главное, COWON S9 абсолютно все равно, какой стиль музыки вы предпочитаете, — он отыграет все наилучшим образом. Мы практически готовы признать этот плеер эталоном портативного аудио.

Звук

Apple........................ 3/5
COWON.................. 5/5
Sony......................... 4/5

Конец разговора

В сегодняшнем тесте вопрос о лидерстве не стоит: первое место и выбор редакции однозначно получает COWON S9. Это замечательный плеер с продуманным управлением и таким звуком, до которого конкурентам еще расти и расти. Да, у S9 есть проблемы с меню, общим дизайном, слабым аккумулятором, но на фоне всех его достоинств это можно простить.

На втором месте идет Sony. Рывок в сторону встроенных динамиков и общей молодежной направленности не засчитан: NWZ-S544 — это все тот же строгий плеер от Sony с лучшим управлением в мире и самой мощной батареей. Звук NWZ-S544 нас поразил не так сильно, как звук S9: он слишком педантичен, спокоен и иногда теряет цельность картины.

Последним в списке значится Apple iPod nano. С ним все просто — это iPod, дорогие друзья. Apple, кажется, заблудилась — она окончательно забыла про звук и занимается чем-то непонятным: добавляет камеру, подключает шагомер и встраивает радио. Если вам все это не нужно, то лучше смотреть в сторону COWON и Sony, там звук действительно есть.

Общий балл

Apple........................ 26/30
COWON.................. 29/30
Sony......................... 28/30

Комплектные наушники никогда не раскроют всего потенциала плеера, поэтому мы использовали дорогие мониторы.

Моноблок от печатного мира

Обзор МФУ Epson Stylus Photo TX710W

Технические характеристики • **Технология:** пьезоэлектрическая струйная цветная печать • **Количество картриджей:** 6 • **Область печати:** 210x297 мм • **Максимальное разрешение цветной печати:** 5760x1440 dpi • **Максимальная скорость печати:** цветное фото 10x15 — 10/17 секунд, текст А4 монохромный/цветной — 40 стр/мин • **Минимальный объем капли:** 1,5 пл • **Сканер:** планшетный • **Максимальный размер сканирования:** 216x297 мм • **Максимальное разрешение сканирования:** 2400x4800 dpi • **Максимальное разрешение копира:** 2400x4800 dpi • **Дисплей:** 6,3 см • **Кардридер:** CF, MicroDrive, MS, MS PRO • **Связь:** LAN 10/100 Мбит/с, Wi-Fi (IEEE 802.11b/g), Bluetooth 1.x (адаптер приобретается отдельно) • **Интерфейс:** USB 2.0 • **Потребляемая мощность:** 25 Вт • **Дополнительно:** печать на CD/DVD, печать без полей • **Размеры:** 44,6x38,5x15 см • **Вес:** 9,3 кг • **Цена:** 12 200 рублей

Распечатать фотографию с коммуникатора, гуляя по саду, или инструкцию по выживанию в джунглях — с нетбука, сидя в ванне? Не вопрос! Что мы и проделали, тестируя МФУ **Epson Stylus Photo TX710W** — шестицветный струйный принтер, сканер, копир и кардридер, упакованные в один корпус и оснащенные модулем беспроводной связи.

Как правило, МФУ (многофункциональные устройства) покупаются для непрофессионального использования людьми, которым вчера надо было отсканировать паспорт для визы, сегодня — напечатать пару отпускных фотографий, а завтра — ксерокопировать несколько страниц из книги. Сканер, копир и принтер им не нужны, ведь эти устройства обычно нагромождаются неподалеку от компьютера и занимают как минимум две полки или большую часть стола, то и дело норовя зацепить вас за ногу проводами. А TX710W не только занимает меньше места, но и оснащен модулем Wi-Fi и портом Ethernet, поэтому его можно поставить куда угодно. Bluetooth-адаптер, который докупается отдельно, дает возможность печатать фотографии, к примеру, с коммуникатора (забегая вперед: мы тестировали возможности беспроводной связи TX710W на Symbian и Windows Mobile и не испытали никаких проблем).

Первое, что замечаешь, когда вытаскиваешь Stylus Photo TX710W из коробки, — это привлекательный, стильный дизайн и хорошо продуманную эргономику. Основные порты тут находятся спереди, у панели с ЖК-дисплеем регулируется угол наклона, кнопки сделаны из бархатистого пластика.

Stylus Photo TX710W имеет шестицветную систему печати раздельными картриджами, поэтому, если картридж закончился, можно заменить только его или пользоваться картриджами различной — стандартной или повышенной — емкости. В картриджах TX710W используются быстросохнущие чернила Epson Claria с улучшенной формулой. По заявлениям производителя, они имеют более широкий цветовой охват и более плавные переходы оттенков между цветами, а при использовании оригинальной фотобумаги Epson обеспечивают естественные краски.

Распечатанные на TX710W фотографии действительно выглядят не хуже, чем напечатанные в стационарной фотолаборатории, но обходятся гораздо дороже. В январе за цифровую печать снимка 10x15 см в московских фотосетях просили 7-9 рублей; мы для ровного счета положим, что в среднем по России за цифровую печать карточки 10x15 берут рублей десять. Шесть картриджей стандартной емкости для TX710W стоят 3000 рублей (прибавьте стоимость нужной вам фотобумаги: пачка в сто листов 10x15 — 300 рублей, в двадцать листов формата А4 — 800 рублей). Напечатаете ли вы четыреста фотографий на одном комплекте картриджей? Вряд ли.

Однако по удобству и скорости МФУ дает фору любому салону. Одну фотографию 10x15 в наилучшем качестве он печатает 17 секунд, а цветной или черно-белый текст на листе А4 — всего полторы секунды (пока вы лежите в ванне или гуляете по саду, заметьте!). Кроме того, снимки, отпечатанные фирменными чернилами на фирменной бумаге, сохраняют цвета до двухсот лет — этого, конечно, пока никто не проверял, но археологи будущего уже могут потирать руки.

Если не зацикливаться на фотопечати, то окажется, что в TX710W слиты не только принтер, сканер и копир: этот МФУ иногда заменяет еще и компьютер. С карты памяти, например, можно не только печатать, но и сохранять на нее данные (поскольку фотоцентр также оснащен сканером с приличным разрешением, эта особенность кажется нам очень уместной).

Технология PictBridge позволяет, подсоединив к TX710W камеру по USB-кабелю, распечатывать и даже обрабатывать фотографии, не имея поблизости компьютера. На фронтальной панели устройства есть довольно большой ЖК-экран — 2,5 дюйма (6,3 см). На нем можно просматривать фотографии с карт памяти, следить за состоянием МФУ, уровнем чернил и — вот оно! — редактировать снимки с помощью нехитрых, но часто необходимых функций кадрирования, масштабирования, изменения яркости и контрастности. Это, естественно, не заменит полностью графического редактора, но если именно сейчас поблизости компьютера нет, то и не надо. Epson Stylus Photo TX710W все сделает сам. И если вас не смущает цена фотоцентра (а стоит он как моноблок!), то выдыхайте, зажмуривайтесь и берите. ■

Нереальная физика

Тестирование NVIDIA PhysX на конфигурации SLI Multi-Card

Дмитрий Колганов

MSI N285GTX SuperPipe OC

Как известно, видеокарты NVIDIA умеют брать на себя часть обязанностей центрального процессора: перекодировать видео, ускорять математические расчеты и, конечно, работать с физическими движками — с тем же PhysX. Такая работа отнимает львиную долю производительности платы, и железные энтузиасты не первый год пытаются увеличить мощность компьютера и сэкономить деньги, обманывая NVIDIA SLI и соединяя в одну систему две видеокарты разных серий. Делать это они научились уже давно: компьютеры с двумя разными платами собирались еще в середине 2008-го, но для этого нужно было приложить немало усилий. Обзавестись двумя мониторами, или одним, но с парой входов — к примеру, DVI и VGA. После установки первой видеокарты выключить компьютер, вставить вторую видеокарту, подключить к ней еще один монитор, из безопасного режима Windows удалить все драйверы программой Driver Sweeper и затем снова установить драйвер NVIDIA ForceWare.

В конце 2009 года появилась технология **NVIDIA Multi-Card**, которая позволила без особого труда собирать связки из двух видеокарт NVIDIA разных семейств, скажем, из **GeForce GTX 280** и **GeForce 9600 GT**. В прошлом номере мы провели первые тесты этой технологии, а сегодня уже готовы обстоятельно рассказать, какие карты лучше ставить на расчет PhysX.

С чем есть

Физика в игре нужна, чтобы вы поверили в реальность происходящего. В играх она появилась очень-очень давно. Взять тот же **Pong**: если бы виртуальный мячик не отскакивал при ударе, как это делает мячик настоящий, разработчики ни за что не убедили нас, что это пинг-понг. С тех пор прошло почти сорок лет, но ничего не изменилось, увеличились лишь масштабы. Сейчас чуть ли не любая игра — это огромный мир с тысячами объектов, и каждый из них должен вести себя достоверно. К сожалению, устроить это не так просто.

Если выстрелить из дробовика в коробку, то она не только подлетит в воздух, но и разорвется в клочья. И когда в игре она лишь обрастает дырками от пуль, не двигаясь с места, это выглядит престранно. Однако так и происходит, ведь трехмерная модель — всего лишь набор полигонов, формирующих нужную форму. Чтобы игра отличала картонную коробку от железобетонного блока, нужно объяснить компьютеру, что такое гравитация, удар, ускорение, трение, указать вес коробки и материал, из которого она сделана.

Те, кто ушел дальше школьного курса физики или изучал сопромат и теоретическую механику, знают, что даже посчитать, с какой скоростью колесо скатится с горы, — невероятно сложно. А уж достоверно описать, как коробка отреагирует на попавшую в нее дробь, — та еще задачка. Студенты технических вузов по полгода рассчитывают, как какая-нибудь пружинка реагирует на сжатие, — а представьте, сколько таких колесиков, ящиков, пружинок в игре вроде **Burnout Paradise**. Да даже если весь состав **Electronic Arts** посадить все это программировать, то следующую их игру мы увидим лет через десять! К счастью, на свете есть физические движки.

Замещая реальность

По сути своей любой движок, будь то Havok или PhysX, это база данных с описанием материалов и их свойств. В случае с той же коробкой, например, разработчику доста-

MSI N9500GT-MD512/D2

MSI N9600GT Zilent 1G

точно сказать движку: «Она картонная и весит 200 граммов», — и движок автоматически подберет нужные формулы и даст понять игре, как реагировать на те или иные манипуляции с коробкой. И это отлично работает. Яркий пример — **Half-Life 2** с его гравипушкой, которая позволяет разбрасывать ящики или переставлять бочки.

Но ящики и бочки — это, к сожалению, лишь малая часть реального мира. Если вы присмотритесь к той же Half-Life 2, то заметите, что все объекты в игре — абсолютно твердые тела. Они умеют прыгать, кувыркаться в воздухе, отскакивать от стен, но там даже самый простой объект при ударе не меняет своей формы. Причина — недостаточная производительность современных компьютеров. Написать формулы для работы с водой, тканью, резиной или туманом несложно, их огромное количество, но просчитывать такие формулы пока нечем.

Возьмем для примера ткань. Только подумайте, сколько точек в юбке обычной девочки. Тысячи! И чтобы подол правильно развевался на ветру, необходимо ежесекундно рассчитывать положение каждой точки, учитывать поведение всех соседних, силу ветра, направление движения персонажа. Это не говоря уже о том, что ветер создает множество маленьких потоков, которые также влияют на поведение ткани. И вот представьте, что ваш Core i7, который пыхтит с Windows, улаживает проблемы с драйверами, следит за ИИ персонажей, вдруг получает такую юбочку. Даже самые современные процессоры не готовы к таким нагрузкам.

Светлая мысль

Первой это поняла компания **Ageia**: в середине 2000-х она начала делать физический движок **PhysX SDK**, который научила считать поведение твердых тел, ткани, жидкости — и обрабатывать все аппаратными средствами. Своими силами Ageia разработала одноименную плату PhysX, которая и должна была помочь центральному процессору. Однако Ageia не хватило ни денег, ни сил, чтобы довести революционный проект до конца и получить необходимую поддержку от разработчиков игр. В феврале 2008 года компанию перекупила NVIDIA.

Основа платы PhysX — ядра общего назначения, примерно такие же, как на всех видеокартах NVIDIA. Учитывая, что в 2008-м уже вовсю продвигалась **CUDA**, встроить поддержку PhysX в драйверы не составило труда: все видеокарты NVIDIA после **GeForce 8000** умеют работать с движком PhysX. Но и здесь есть свои недостатки.

При включении PhysX мы действительно разгружаем центральный процессор, но одновременно отбираем ресурсы у видеокарты, а ведь ей еще графику в игре считать. Получается палка о двух концах. Да, видеокарты быстрее считают физику, они заточены под это, но общая производительность системы все равно снижается. А терять дополнительные кадры в секунду ради каких-то ящиков хочется не каждому. NVIDIA с самого начала предлагала выход: купите, мол, вторую видеокарту и отдайте ее на растерзание физики. Но условия были больно жесткими. В SLI можно было ставить только идентичную первой плату, и если у вас уже стояла GTX 285, то за вторую такую карту приходилось отдать еще 12 000 рублей, что было слишком дорого за ящики и юбочки.

Время перемен

Технология NVIDIA Multi-Card — это, условно, разновидность SLI. С ее помощью можно объединить GTX 285 со старой GeForce 8800 GT или GTX 275 с GeForce 9500 GT, не используя дополнительные мостики или дорогие материнские платы. Порядок действий простой: установить более мощную плату (GTX 285, GTX 275 и т.д.), проинсталлировать драйверы, выключить компьютер, вставить вторую видеокарту. Windows сама подхватит еще одну плату и подберет драйверы под нее.

Тесты

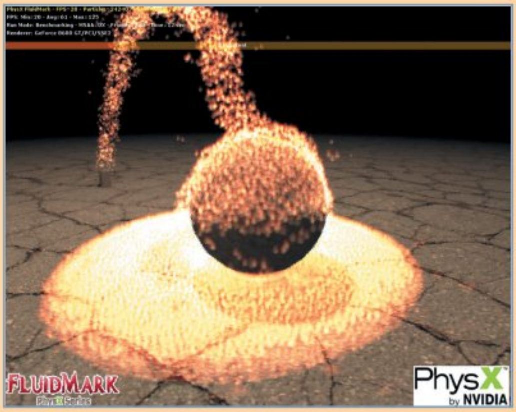
«Анабиоз: Сон разума»

Саму игру сложно назвать шедевром, но как бенчмарк для PhysX она подходит на все сто. Тут есть все, подо что разрабатывался PhysX SDK: льющаяся вода, игры с тканью, прыгающие ящики. При этом «Анабиоз» крайне требователен к графике. Красивые модели, сложное освещение — все это создает нешуточную нагрузку на видеокарту.

Batman: Arkham Asylum

Собственно интересных задумок с физикой в «Бэтмене» немного, зато объекты в игре представлены самые разные. Плащ главного героя развевается на ходу, враги красиво разбрасывают сотни листиков бумаги. А еще нам показывают работу PhysX с частицами: тут очень красиво сделан туман, который плотным слоем стелется по земле.

PhysX FluidMark



Этот бенчмарк разработан самой NVIDIA. Ничего захватывающего дух в нем нет: посреди экрана стоит обычный шар, на который сверху выливаются десятки тысяч частиц, образующих вязкую массу. Fluid не загружает видеокарту графикой и выжимает все соки на просчет поведения частиц — при помощи этого теста легко оценить общую производительность каждой из плат.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

	MSI N285GTX SuperPipe OC	MSI N9500GT-MD512/D2	MSI N9600GT Zilent 1G	MSI N220GT-MD512	MSI N240GT-MD1G
Ядро	GT200b	G96	G94	G216	G215
Количество транзисторов	1,4 млрд	314 млн	505 млн	486 млн	727 млн
Техпроцесс	55-нм	55-нм	65-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	240	32	64	48	96
Частота графического ядра	680 МГц	550 МГц	650 МГц	625 МГц	550 МГц
Частота потоковых процессоров	1476 МГц	1375 МГц	1625 МГц	1360 МГц	1340 МГц
Тип, объем памяти	GDDR3, 2 Гб	GDDR2, 512 Мб	GDDR3, 1 Гб	GDDR2, 512 Мб	GDDR3, 1 Гб
Частота памяти	2500 МГц	800 МГц	1998 МГц	810 МГц	1580 МГц
Шина данных	512 бит	128 бит	256 бит	128 бит	128 бит
Количество текстурных блоков	80	16	32	16	32
Количество блоков растеризации	32	8	16	8	8
Интерфейс	PCIe x16 2.0	PCIe x16 2.0	PCIe x16 2.0	PCIe x16 2.0	PCIe x16 2.0
Цена на январь 2009 года	13 500 рублей	1900 рублей	2800 рублей	2200 рублей	3500 рублей

От вас потребуется только войти в NVIDIA Control Panel и выбрать, какая из плат будет отвечать за PhysX.

Для тестов мы взяли сразу четыре платы **MSI**: **GeForce 9500 GT** и **9600 GT**, **GeForce GT 240**, **GT 220**. Все эти карты стоят сегодня меньше 3500 рублей (которые вполне можно заплатить за достоверную физику), и нас интересовало, насколько они потянут PhysX. Чтобы не упираться в графику, в связку к ним мы установили GeForce GTX 285. Естественно, мы также проверили ее в работе без аппаратного ускорения и с включенным PhysX.

Компьютер для тестов собрали мощный. Материнская плата — **MSI X58 Platinum**, процессор — **Intel Core i7 920**, память — три планки **Kingston HyperX DDR3-1600** по 2 Гб. Сверху поставили **Windows Vista 64-bit** и скачали последние драйверы **ForceWare 195.62**. Для оценки производительности мы использовали пару игр — «**Анабиоз: Сон разума**» и **Batman: Arkham Asylum** — и специальный бенчмарк NVIDIA **PhysX FluidMark**. В играх мы выкручивали на максимум не только физику, но и общее качество графики.

Один хорошо, а двое лучше

Центральный процессор не справился с расчетами PhysX SDK — это стало ясно сразу. Даже наш мощный Core i7 920 не смог вытянуть ни одну из игр на приемлемый уровень производительности — посмотрите таблицы, везде не больше пятнадцати кадров. После переключения PhysX на GeForce GTX 285 ситуация кардинально изменилась — игры пошли на приличной скорости. Но по сравнению с тестами со включенным PhysX без поддержки второй видеокарты все равно получалось мало: без PhysX на GTX 285 набегало 144 кадра, с PhysX — уже 58.

В итоге лучшие результаты показали GeForce 9600 GT и 9500 GT. Несмотря на то, что абсолютная производительность PhysX на 9500 GT по сравнению с одиночной GTX 285 ниже в три раза (см. результат FluidMark), в играх такая связка прибавляет по 10 кадров в секунду. То же можно сказать и про 9600 GT — прирост почти 40%. А вот карты новой серии, GT 220 и GT 240, вели себя неоднозначно. В игре «Анабиоз: Сон разума» результаты были на уровне одиночной GTX 285, а в Batman: Arkham Asylum производительность увеличилась на 37%.

Ирина Шеховцова, PR-менеджер NVIDIA в России и СНГ, комментирует результаты теста так: «Чтобы добиться от системы оптимальной производительности в играх с PhysX, очень важно подобрать правильную видеокарту. GeForce GT 240 и 220 — привлекательные и недорогие решения для домашнего мультимедийного компьютера, хорошая альтернатива интегрированной графике Intel. Это не игровые решения. Они позволяют проигрывать HD-видео и обеспечивают быструю и удобную работу с фото- и видеоредакторами. В принципе, обе карты поддерживают PhysX, но 220 — уже на пределе своих возможностей, поэтому в «Анабиозе» получаются такие цифры: просчет физики требует большего количества ресурсов.

Минимальный уровень комфортной игры с PhysX обеспечит GT 240, но для аппаратного ускорения физики на игровом компьютере лучше выбирать более мощные решения. Заметный прирост производительности начинается с GeForce 9600 или GTS 250, а для GTX 285 лучше всего брать в компаньоны для просчета физики GTS 250 или GTX 260». ■

MSI N220GT-MD512

MSI N240GT-MD1G

СРАВНИТЕЛЬНЫЕ ТЕСТЫ

	GTX 285 + Core i7 920	GTX 285	GTX 285 без PhysX	GTX 285+ GF 9500 GT	GTX 285 + GF 9600 GT	GTX 285 + GF GT 220	GTX 285 + GF GT 240
PhysX FluidMark, 1680x1050	23	**214**	—	74	**128**	77	—
PhysX FluidMark, 1920x1080	23	**249**	—	65	**108**	69	—
«Анабиоз: Сон разума», 1680x1050	11,4	38,2	—	48,9	**54,8**	46,7	47
«Анабиоз: Сон разума», 1920x1080	10,2	38,3	—	42,9	**45,6**	38	42,9
Batman: Arkham Asylum, 1680x1050	12	58	**144**	55	77	69	**80**
Batman: Arkham Asylum, 1920x1080	13	51	**128**	53	73	69	**76**

Видеошкатулка

Тестирование медиаплеера Apacer AL460

Андрей Письменный

Технические характеристики • **Разъемы:** 2x USB 2.0, 10/100 Мбит/с Ethernet, HDMI, 3,5-мм аудиовыход, компонентный видеовыход • **Форматы видео:** MPEG-1 (MPG, DAT), MPEG-2 (AVI, ISO, IFO, MPG, VOB), MPEG-4 (AVI, Xvid, ASP, AVC HD, H.264), WMV, FLV, MKV и др. • **Субтитры:** IDX/SUB, SRT, SSA, SUB, SMI • **Форматы аудио:** MP3, WAV, WMA, LPCM/PCM, AAC, OGG, AC3 • **Форматы графики:** JPEG, BMP, GIF, TIFF, PNG • **Поддерживаемые разрешения:** 480p, 576p, 720p (50/60 Гц), 1080i (50/60 Гц), 1080p (50/60 Гц); графика до 4608x3456 • **В комплекте:** пульт Д/У, сетевой адаптер, кабели: Ethernet, компонентный, композитный • **Дополнительно:** русский язык поддерживается • **Размеры:** 16,5x16,5x3,3 см • **Вес:** 673 г • **Цена:** 4000 руб.

Просматривать на телевизоре фотографии и видеофайлы, которые обычно проигрываются на компьютере, можно разными способами: подключить телевизор как монитор, купить медиацентр или, к примеру, перекинуть фильм на телефон и подключить к телику его. Вариантов масса, но если вы регулярно крутите видео на своей широкоформатной плазме — возможно, вам проще будет использовать видеошкатулку **Apacer AL460**.

На коробке AL460 значится «MediaPlayer». Это чистая правда, но несколько сбивающая с толку: мы привыкли видеть *портативные* медиаплееры (ищите в этом номере пятистраничное сравнительное тестирование таких устройств), а стационарные называть телеприставками. Так вот, AL460 — это медиаплеер, выполненный в формате телеприставки: подключаем его к телевизору и смотрим кино, слушаем музыку, разглядываем фотографии с флэш-карты, внешнего жесткого диска (FAT32 или NTFS), любого источника в локальной сети.

Выглядит устройство ординарно, но элегантно: черная коробочка со скошенными сторонами. На задней части — разъем HDMI, компонентный видеовыход, 3,5-миллиметровый аудиовыход, гнездо для кабеля локальной сети и кнопка включения. С лицевой стороны — два разъема USB. Вряд ли вес в данном случае имеет решающее значение, но не заметить, что AL460 очень легкий, нельзя. Впрочем, объясняется это просто — внутри нет жесткого диска.

Apacer особенно подчеркивает всеядность устройства — оно поддерживает множество аудио- и видеоформатов. Дружит и с высокими разрешениями, вплоть до 1080p (мы проверяли: при подключении к телевизору по HDMI плеер отлично держит максимальное разрешение и даже поддерживает передачу звука — отпадает надобность хитрить с аналоговым аудиовыходом).

Меню выглядит не просто аскетично, а как-то даже по-военному строго. Преобладает черно-зеленая гамма; в высоком разрешении заметно отсутствие сглаживания шрифтов. Пунктов не так много, но и те избыточны: предлагается выбор из **Видео**, **Фото**, **Музыки** и **Всего**. Можно смело выбирать последнее — все равно, что ни выбери, результат будет одинаков: предложат поискать файлы в Сети или на внешнем накопителе.

Начинаем перебирать всевозможные форматы — с их поддержкой дела действительно обстоят неплохо. Кроме стандартных AVI/MPEG, плеер без проблем справляется, к примеру, с MKV, содержащем видео в H.264 и субтитры (они перебираются специальной кнопкой на пульте). Можно воспроизводить и DVD (файлы ISO или VOB), читается большинство вариантов флэш-видео. Впрочем, нашлись и неработающие форматы: предложенные MOV и M4V плеер воспроизводить отказался. Стоит обходить стороной и субтитры во внешних файлах — способа подключить мы не нашли.

В остальном к воспроизведению видео никаких претензий. Даже когда файл в высоком разрешении загружается по локальной сети с жесткого диска компьютера, работает все без притормаживаний. Особенно подкупает плавная перемотка. Не каждый программный плеер способен быстро прокручивать видео в разрешении 1080x720, не спотыкаясь.

Фото и музыка здесь на вторых ролях — создатели медиаплеера явно понимали, что использовать телевизор для прослушивания музыки покупатели будут не часто, и подошли к делу соответствующим образом. Треки воспроизводятся прямо в списке файлов, ничего похожего на специальный интерфейс для аудио здесь нет, а об обложках альбомов можно и не вспоминать. Зато простенький просмотрщик фотографий более полезен — особенно учитывая, что по USB можно подключать любой накопитель, хоть кардридер, хоть саму камеру.

Конечно, AL460 мог бы уметь и побольше. Например, показывать потоковое видео из популярных веб-сервисов, как это делает программа **Boxee** (и в будущем сможет делать медиацентр **Boxee Box**). Над интерфейсом тоже предстоит поработать — и дело здесь не только в украшательстве или гладких шрифтах: не мешало бы сократить количество нажатий в меню и хорошенько продумать логику расположения кнопок на пульте. С технической же точки зрения устройство почти безупречно — и то, что оно умеет делать, делает хорошо. ■

Меню Apacer AL460 в общем-то интуитивно понятное, но скучное.

Поиск файлов напоминает проводник (файлы просто выстраиваются длинным списком), но, к счастью, есть эскизы картинок.

Разумный компьютер за разумные деньги

Артур Джангиров

С шиком отпраздновали Новый год, купили все самые ожидаемые игры сезона, продлили подписку на любимую MMORPG — и при этом у вас все еще осталась возможность и, главное, желание поколдовать над железом? Пройдитесь по магазинам и взгляните на полки — пустота. Спросите у продавцов что-нибудь вроде: «А когда подвезете то-то и то-то?» В большинстве магазинов вам предложат заглянуть не раньше середины февраля. Однако и сейчас можно найти повод для радости, ведь конец января и февраль — это мертвый сезон продаж, когда цены ощутимо снижаются. Удивительно, но в магазинах крупнейших ретейлеров электроники есть шансы купить неплохой брендовый системный блок ощутимо дешевле самосбора. А на сэкономленные деньги вполне можно довести этот компьютер под себя. Главное помнить, что покупать периферию в том же гипермаркете, что и компьютер, не стоит — вероятность нарваться на неадекватную цену крайне велика.

Если же системный блок целиком вам не нужен, а хочется лишь подтянуть производительность старого, обратите внимание на удачное продолжение серии недорогих видеокарт с поддержкой DirectX 10.1 на базе чипсета **NVIDIA GeForce GT 2x0**. Как вы помните, в прошлом номере мы выяснили, что у **Radeon HD 4670** появился достойный конкурент — **NVIDIA GeForce GT 240**. А вообще, если можете несколько подождать с покупкой видеокарты, имейте в виду — AMD обещала вот-вот, зимой, выпустить линейку недорогих плат с полноценной поддержкой DirectX 11.

Если праздники выели весь загашник, взгляните на недорогие материнские платы, активно производимые сейчас под актуальные сокеты LGA1156 и Socket AM3. Каких-либо инновационных технологий в них не применяется, однако за 3000-5000 рублей можно приобрести полноценную основу для игрового компьютера. Кстати, радостно констатируем безоговорочную победу DDR3

Тебя я видел во сне (intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7 975 Extreme OEM (ядро Bloomfield, 3,3 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + вентилятор Zalman CNPS10X Extreme (алюминий+медь, 12 см, 20-39 дБ, синяя подсветка)	40 740
Системная плата: ASUS P6T7 WS SuperComputer (Intel X58, 7x PCIe x16, 6x DDR3 2000/1866/1800/1600/1333/1066 макс. до 24 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA 2, eSATA, IDE, USB 2.0, IEEE 1394, PS/2, 2x Gigabit LAN)	16 400
Память: 2x Kit 3x2 Гб DDR3 PC12800 Corsair 8-8-8-24, DOMINATOR, DHX, поддержка Core i7	15 200
Видеокарты: 2x Sapphire HD 5870 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	30 000
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST32000542AS 2 Тб (SATA 2, 5900 об/мин, 32 Мб)	6540
Оптический привод: LG BH08LS20 (SATA, BD-ROM/R, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	8500
Корпус: Gigabyte 3D Mercury GZ-FW1CA(AJB/AJS) (ATX, mATX, eATX, CEB, 4x 12 см, 4x USB, звук, FireWire, черный или серебристый) + БП ICE HAMMER IH-1600 W ULTRA (1600 Вт, 1x14 см, 1x8см, 24 pin+4 pin+8 pin коннектор, 2x 6-pin разъем, 2x 8-pin разъем)	15 500
Клавиатура + мышь: Logitech Revolution MX5500 (1600 dpi, беспроводная, Bluetooth)	6400
Колонки: Microlab X27 5.1 (5.1, 360 Вт, 20-20 000 Гц, 80 дБ)	14 150
Монитор: NEC MultiSync LCD3090WQXi (TFT H-IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 6 мс, 350 кд/м², 1000:1, 2x DVI)	88 560
Со всеми наворотами:	**242 650**

Категория меньше 15 000 руб. Дешево и сердито (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X3 720 BOX Black Edition (ядро Heka, 2,8 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 6 Мб)	4990
Системная плата: MSI GF615M-P33 (NVIDIA GeForce 6150SE, PCIe, PCI, 2x DDR3 1333/1066/800 макс. до 8 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN, VGA)	1800
Память: DDR3 2 Гб PC10666 1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9-2G)	1790
Видеокарта: PowerColor Radeon HD 4650 512 Мб GDDR2 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	1500
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 8 Мб)	1400
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1190
Корпус: Foxconn TSAA-614 (ATX, 400 Вт, 1x8 см, опционально 2x 12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, 2x audio)	1800
Системный блок:	**14 470**
Мышь: A4Tech X6-10D (1000 dpi, лазерная, проводная)	245
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: SVEN SPS-700 (2.0, 2x 20 Вт, 40-20 000 Гц, 75 дБ)	1520
Монитор: Samsung 2033SN (TN, 20 дюймов, 1600x900, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	6500
Системный блок и периферия:	**23 125**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 925 BOX (ядро Deneb, 2,8 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1150
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 4670 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	1100
Дополнительная память: DDR3 2 Гб PC10666 1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9-2G)	1790
Со всеми наворотами:	**27 165**

Категория меньше 15 000 руб. Дешево и сердито (intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7500 BOX (ядро Wolfdale, частота 2,93 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб)	4000
Системная плата: MSI P45-C51 (Intel G45, 1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 4x DDR3 1333/1066/800 макс. до 8 Гб, звук, SATA 2, IDE, 6x USB 2.0, COM, 2x PS/2, S/PDIF-out, Gigabit LAN, только 24+4 pin блоки питания)	2800
Память: DDR3 2 Гб PC10666 1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9-2G)	1790
Видеокарта: Palit GeForce GT 220 512 Мб GDDR2 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	1900
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 8 Мб)	1400
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1190
Корпус: Foxconn TSAA-614 (ATX, 400 Вт, 1x8 см, опционально 2x 12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, 2x audio)	1800
Системный блок:	**14 880**
Мышь: Genius NetScroll 200 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	255
Клавиатура: Genius G-KB 220 Multimedia(проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	515
Колонки: Microlab SOLO 4 (2.0, 56 Вт, 75-31 000 Гц, 80 дБ)	3280
Монитор: ViewSonic VA2413wm (TFT TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	7999
Системный блок и периферия:	**26 929**
ЦП: Intel Core 2 Quad Q8200 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,33 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 4 Мб)	990
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce 9800 GT Synergy 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	1800
Дополнительная память: DDR3 2 Гб PC10666 1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9-2G)	1790
Со всеми наворотами:	**31 509**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 925 BOX (ядро Deneb, 2,8 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6160
Системная плата: Gigabyte GA-MA790XT-UD4P (AMD 790X, PCIe, PCI, 4x DDR3 1666(OC)/1333/1066 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN, PS/2)	4100
Память: DDR3 2 Гб PC10666 1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9-2G)	1790
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4670 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	2600
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 8 Мб)	1400
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1190
Корпус: ASUS TA-881 (ATX, 450 Вт, 1x12 см или 2x8 см, 2x8 см, 24+4 pin, 1x 6-pin, 2x USB, звук)	2200
Системный блок:	**19 940**
Мышь: A4Tech XL-750BK (3600 dpi, лазерная, проводная)	795
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN MA-332 (2.0, 40 Вт, 30-20 000 Гц, 75 дБ)	3050
Монитор: BenQ M2400HD (TFT TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA, DVI, HDMI, стереоколонки 2x 1 Вт, веб-камера 2 Мп, USB-хаб)	9600
Системный блок и периферия:	**33 600**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 955 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3,2 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	500
Замена видеокарты: ASUS Radeon HD 4850 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, VGA, 2x DVI, S-Video, HDCP)	2400
Дополнительная память: DDR3 2 Гб PC10666 1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9-2G)	1790
Со всеми наворотами:	**38 290**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (Intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i5 750 BOX (ядро Lynnfield, частота 2,67 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	7700
Системная плата: Gigabyte GA-P55M-UD2 (Intel P55, PCIe, PCI, 4x DDR3 2200/1333/1066/800 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA 2, IDE, USB 2.0, IEEE 1394 (6-pin, 4-pin), S/PDIF-out, Surround-out, Gigabit LAN)	3580
Память: DDR3 2 Гб PC10666 1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9-2G)	1790
Видеокарта: Palit GeForce GT240 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	2850
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 8 Мб)	1400
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1190
Корпус: Foxconn TSAA-614 (ATX, 400 Вт, 1x8 см, опционально 2x 12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, 2x audio)	1800
Системный блок:	**20 310**
Мышь: Genius Navigator 335 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	1110
Клавиатура: Genius ErgoMedia 700 slim (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш)	1050
Колонки: Microlab SOLO 5 (2.0, 40 Вт, 60-31 000 Гц, 85 дБ)	4610
Монитор: Samsung SyncMaster P2270 (TFT TN, 22 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, DVI)	10050
Системный блок и периферия:	**37 130**
Замена ЦП: Intel Core i7 860 (ядро Lynnfield, частота 2,8 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	3340
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 260 896 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	3100
Дополнительная память: DDR3 2 Гб PC10666 1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9-2G)	1790
Со всеми наворотами:	**45 360**

над DDR2: во многих случаях затраты на более дорогую материнскую плату с поддержкой нового типа памяти легко компенсирует более низкая цена самих модулей.

«Дешево и сердито» — меньше 15 000 руб. Вернем полноформатный корпус и попробуем несколько разогнаться. Например, в решении на базе **AMD** улучшим процессор, поставив **AMD Phenom II X3 720 BOX Black Edition**, который обеспечивает большую производительность за счет дополнительного кэша L3. Потеря одного ядра по сравнению с **Athlon II X4** не очень скажется на общей эффективности системы, так как оптимизированных под четыре ядра программ пока не так много. Более того, у AMD Phenom II X3 720 BOX Black Edition разблокирован множитель, вы сами сможете поднять его производительность. Компьютер на базе процессора **Intel** переведем на тип памяти DDR3, поменяв материнскую плату на **MSI P45-C51** на базе чипсета Intel P45. Обе системы соберем в корпусе **Foxconn TSAA-614** с возможностью установки двух 12 см вентиляторов — недорогое решение для относительно тихой и холодной системы.

«Смерть тормозам» — меньше 20 000 руб. За счет экономии на подешевевшем в полтора раза DVD-RW-приводе заменим видеокарту на более мощную **Palit GeForce GT 240** с 512 Мб видеопамяти GDDR3 (если чуть-чуть добавить, получите такую же, но с более быстрой памятью GDDR5). А в компьютере на базе AMD улучшим процессор до **Phenom II X4 925**.

«Займи, но купи» — меньше 30 000 руб. Опять-таки за счет естественного снижения цен заменим процессор в системе на базе AMD на более быстрый **AMD Phenom II X4 955 BOX Black Edition**. В системе на базе Intel используем более мощный **Core i7 860**, который теперь можем себе позволить благодаря упавшей цене на материнские платы под сокет LGA1156.

«Тебя я видел во сне» — цена не ограничена. Откажемся от компромиссов и поставим топовый на данный момент процессор **Intel** в базовую конфигурацию. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 955 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3,2 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6650
Системная плата: Gigabyte GA-MA790XT-UD4P (AMD 790X, PCIe, PCI, 4x DDR3 1666(OC)/1333/1066 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN, PS/2)	4100
Память: DDR3 2 Гб PC10666 1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9-2G)	1790
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4870 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	5800
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3640323AS 640 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2300
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1190
Корпус: 3Q BlackHawk Blue neon (ATX, 1x25 см, 4x12 см, 4x USB, звук, eSATA) + БП FSP Blue Storm II (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin и разборный 1x 6/8-pin разъем)	6893
Системный блок:	**28 723**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 150 Вт, 40-22 000 Гц, 75 дБ)	5500
Монитор: Samsung SyncMaster T260HD (TFT TN, 25,5 дюйма, 1920x1200, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, DVI, VGA, 2x HDMI, компонентный видеовход, стереоколонки 2x 3 Вт, ТВ-тюнер	19 500
Системный блок и периферия:	**56 573**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 965 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3,4 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1350
Замена видеокарты: ASUS Radeon HD 4890 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	1900
Дополнительная память: DDR3 2 Гб PC10666 1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9-2G)	1790
Со всеми наворотами:	**61 663**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (Intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7 860 BOX (ядро Lynnfield, 2,8 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	10 500
Системная плата: Gigabyte GA-P55-UD4 (Intel P55, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 4x DDR3 2200+/1333/1066/800 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA 2, eSATA, IDE, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, S/PDIF-in, COM, PS/2, LPT, Gigabit LAN)	5990
Память: 2x DDR3 2 Гб PC10666 1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9-2G)	3580
Видеокарта: Palit GTS 250 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, DVI, HDMI, VGA)	4400
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3640323AS 640 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2300
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1190
Корпус: ASUS TA-881 (ATX, 450 Вт, 1x12 см или 2x8 см, 2x8 см, 24+4 pin, 1x 6-pin, 2x USB, звук)	2200
Системный блок:	**30 160**
Мышь: Microsoft Wireless Laser Mouse 5000 Black (1000 dpi, лазерная, беспроводная)	1690
Клавиатура: Genius LuxeMate 525 (проводная, 103 основных + 39 дополнительных клавиш)	1630
Колонки: Microlab A-6662 (5.1, 99 Вт, 50-20 000 Гц, 85 дБ)	6140
Монитор: iiyama ProLite E2607WS (TFT TN, 26 дюймов, 1920x1200, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA, DVI, HDMI, стереоколонки 2x 5 Вт)	21000
Системный блок и периферия:	**60 620**
Замена ЦП: Intel Core i7 870 (ядро Lynnfield, 2,93 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	9800
Замена видеокарты: ASUS 2x GeForce GTX 295 1,7 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	12 450
Дополнительная память: 2x DDR3 2 Гб PC10666 1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9-2G)	3580
Со всеми наворотами:	**86 450**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО И СОФТ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения нужно ввести слово #hard и только потом, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого сообщения около трех рублей.

В последние годы все чаще слышу слово «Ethernet». А что это, вообще, такое?

Скорее всего, вы уже не раз пользовались «эзернетом», хотя и не знали, что это именно он. На сегодняшний день Ethernet — самая распространенная в мире технология компьютерных сетей, позволяющая передавать данные посредством коаксиального кабеля, витой пары или оптического кабеля.

А вы, наверное, встречались с «эзернетом», когда читали про сетевые платы — их также называют Ethernet-адаптерами, поскольку они работают именно по этой технологии. Раньше они выпускались отдельно, а сейчас встраиваются практически в каждую материнскую плату. Современные сетевые платы (100-мегабитные, гигабитные и 10-гигабитные), как правило, имеют только разъем для витой пары (8P8C — 8 Position 8 Contact), внешне похожий на телефонный разъем RJ-11.

В рекламных материалах провайдеров упоминание Ethernet обычно говорит о том, что используется не модемное и не ADSL-подключение, а отдельный сетевой кабель и широкополосный доступ к локальной сети и интернету.

У меня стоит Windows Vista Ultimate. Весь прошедший год я устанавливал последние обновления, и сейчас у меня Service Pack 2. Есть ли возможность сохранить эти обновления при переустановке Windows или придется качать все заново?

Все зависит от того, какой цели хочется добиться при переустановке. Если речь идет о сохранении всей системы целиком на случай отказа жесткого диска, то неплохим вариантом может быть создание полного образа системы при помощи **Norton Ghost**, **Acronis True Image** или аналогичных программ резервного копирования.

Если нужен именно дистрибутив Windows, то можно скачать уже имеющуюся сборку Windows Vista со всеми установленными обновлениями либо создать собственную при помощи программы **vLite** (***http://vlite.net***).

Существует и возможность создать отдельный пакет обновлений на основе уже имеющейся системы. К сожалению, процедура слишком длительная и кропотливая, чтобы публиковать ее в нашей «Горячке», однако всю информацию по теме можно найти, например, здесь: ***http://oszone.net/5041***.

Расскажите, а почему буквы на клавиатуре расположены именно так, а не иначе?

Как все еще нередко бывает даже в современном мире, подобное расположение букв продиктовано скорее традицией, чем необходимостью.

Когда во второй половине 19 века были созданы первые печатные машинки, их клавиатура состояла всего из двух рядов рычагов

Раскладка Colemak.

Раскладка Августа Дворака.

с клавишами, причем буквы на них были расположены в алфавитном порядке. Однако подобная схема создавала множество проблем: при быстром темпе печати нажимались соседние рычаги и нередко блокировали друг друга. Кроме того, рычаги эти располагались так, что загораживали строчку, которую оператор печатал в настоящий момент: видно было лишь предыдущую, и в случае блокировки оставалось только гадать, какая из букв пропечаталась, а какая нет.

Кристофер Лэтем Шоулз, впервые запатентовавший печатную машинку, несколько лет экспериментировал с различными раскладками. Он постарался максимально разнести по клавиатуре используемые в английском языке сочетания букв. И первая машинка, увидевшая серийное производство (это был «Remington No.1»), была выпущена с раскладкой QWERTY, которая сейчас известна всему миру. Большую роль в популяризации этой раскладки сыграл, кстати, метод слепой печати — однажды привыкнув строчить на клавиатуре с одной раскладкой, машинистки ни за что не хотели учить другую.

Очевидно, что и проблема рычагов, и ситуация с последней буквой на листе уже давно не актуальны, а QWERTY, по сути, является пережитком прошлого. В 20 веке неоднократно проводились работы по созданию альтернативных раскладок. И раскладка Августа Дворака, созданная в 1936-м, и раскладка Colemak, разработанная всего четыре года назад, обладают массой преимуществ перед устаревшей раскладкой Шоулза, однако привычка — вторая натура. Вероятно, пройдет еще немало лет (или вовсе сменится интерфейс компьютерного ввода), прежде чем народные массы, наконец, согласятся променять традицию на эргономику.

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо на ***hotline@igromania.ru***, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Подробно расскажите, что происходило с компьютером до и после возникновения неполадки, не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

В SMS также не экономьте на описании неполадки и указывайте свой электронный адрес, чтобы мы могли уточнить детали.

У меня Microsoft Windows XP Professional, сборка 2600, но в панели управления NVIDIA показывается, что на моем компьютере установлен DirectX версии 10.0. Возможно ли такое?

Теоретически возможно все. Панель управления **NVIDIA** — такая же программа, как и драйвер мыши: например, ее точно так же можно подкорректировать, поставив на место значения «9.0c» хоть число «10», хоть букву «Ы». Вопрос лишь в том, изменится ли при этом работоспособность системы. Вообще, если и изменится, то скорее в худшую сторону.

По Сети действительно ходит некоторое количество программных пакетов под разнообразными названиями, суть которых сводится к словосочетанию «DirectX 10 для XP». Часть из них является вирусами, однако существуют и серьезные попытки переложить новые функции DX10 на старую схему работы драйвера. Увы, количество проблем, которые создают такие пакеты (полная неработоспособность одних игр, невозможность выставить определенные настройки графики в других), сильно превышает количество их сомнительных плюсов.

Важно понимать, что перенос драйверной модели DX10 на Windows XP практически невозможен. Для этого необходимо слишком большое количество модификаций в ядре операционной системы: пользовательскими средствами это сделать невозможно, а от **Microsoft** и производителей аппаратного обеспечения эта задача требует слишком больших трудозатрат и потому нерентабельна. И если во времена Windows Vista проблема стояла более остро из-за огромного количества недостатков новой ОС, то сейчас, после выхода Windows 7, большинство покупателей довольны новой системой и охотно мигрируют на нее — в том числе и с Windows XP.

Если вы все-таки уверены, что не ставили никаких подозрительных пакетов с «якобы DirectX10» (и другие пользователи вашего компьютера этого тоже не делали!), то проблема, вероятнее всего, кроется в одной из множества сборок Windows XP, которыми столь богат интернет. Если вы устанавливали ОС не с чистого образа Microsoft, а при помощи одной из таких сборок — вполне возможно, что «DirectX10»-пакет был включен в начальную «комплектацию системы».

После перехода на Windows 7 решил восстановить потерянное при инсталляции. Однако GTA 4 не хочет устанавливаться и пишет: «Ваша версия ОС не подходит для Rockstar Game Social Club». Есть ли способ исправить или обойти эту проблему?

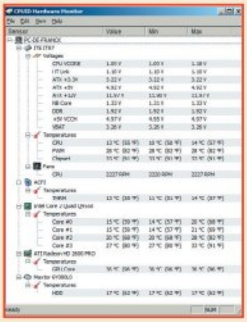
Подобная ситуация замечена не только на «Семерке», но и на Windows XP SP2. И если во втором случае спасает обновление до SP3, то первый решается запуском инсталлятора в режиме совместимости с «Windows XP (пакет обновлений 3)».

Третий способ заключается в редактировании реестра:

1. Нажимаем кнопку **Пуск** —> **Выполнить** и вводим в появившемся окне ***regedit***
2. Находим ветку ***HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\Current ControlSet\Control\Windows***
3. Меняем значение «**CSDVersion**» с «0» на «100» (SP1).
4. Перезагружаемся.
5. Устанавливаем игру.
6. В ***HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\ Control\ Windows*** меняем параметр обратно на «0».

Если же паче чаяния и это не поможет — всегда есть возможность скачать полную инсталляцию Social Club со страницы поддержки Rockstar ***www.rockstargames.com/support/IV/PC/RSGSC*** и вручную его обновить.

У меня сильно греется ноутбук. Когда я запускаю мощные игры, идет буквально поток горячего воздуха. Слышал, что есть программы-термометры — порекомендуйте какую-нибудь для профилактики.

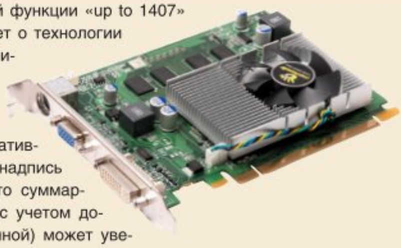


Не совсем представляю, как можно использовать термометр в профилактических целях, однако желание читателя — закон!

Есть масса программных продуктов, позволяющих установить настоящую слежку за температурным режимом. Так, например, модуль термометра включает в себя великолепный бенчмарк **Lavalys EVEREST**, однако если цель — исключительно наблюдение за температурой, то «Эверест» слишком тяжел для нее (к тому же не бесплатен).

Из бесплатных вариантов хочется порекомендовать программу **HWMonitor** от компании **CPUID**, скачать которую можно отсюда: ***www.cpuid.com/hwmonitor.php***. Эта утилита покажет не только текущие значения температуры (по Цельсию и Фаренгейту), вольтажа и скорости вращения кулеров, но также и максимальные/минимальные показатели этих величин за время работы. Если возникла необходимость посмотреть, до каких температур нагревается процессор, жесткий диск или видеокарта, просто запустите утилиту перед стартом игры, а после ее завершения обратите внимание на самую правую колонку — «Max».

У меня ноутбук с видеокартой GeForce 9400GT и поддержкой функции «up to 1407». Но эта функция, как я понимаю, работает только с Windows Vista, а XP ее не поддерживает. Так ведь? Или все-таки можно включить ее и на Windows XP?



На самом деле никакой функции «up to 1407» не существует — речь идет о технологии **NVIDIA TurboCache**, расширяющей объем оперативной памяти и полосу пропускания видеокарты за счет использования оперативной памяти компьютера. А надпись «up to 1407» означает, что суммарный объем видеопамяти (с учетом дополнительно задействованной) может увеличиться до 1407 Мб.

Поскольку возможность использования подобной технологии реализована на программном (через драйвер устройства) и аппаратном (непосредственно через инструкции видеокарты) уровнях, версия операционной системы роли не играет — TurboCache работает даже под Linux-компьютерами.

Проблема тут состоит вовсе не во включении функции — это можно сделать с помощью драйверов, — а в ее отключении. При небольшом количестве оперативной памяти (например, 1-2 Гб, как обычно на ноутбуках) TurboCache способна существенно снизить быстродействие ОС. А штатными средствами, увы, отключить технологию невозможно — только через реестр.

Александр Башкиров

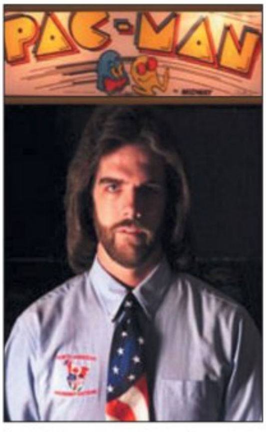
ИСТОРИЯ АЗАРТНЫХ ВИДЕОИГР

Нет такой игры, в которую нельзя было бы играть на деньги. Благородные шахматы и презренные «однорукие бандиты», патинко, маджонг и лотерея, карты, кости, орлянка и MMORPG — вот неполный список безобидных развлечений и способов опустошения карманов. Игра увлекает; увлекшимся игрокам хочется новых, более острых ощущений; а ничего более острого, чем игра на деньги, человечество пока не придумало.

«Я ходил в колледж в городе Мэдисон, штат Висконсин, — вспоминает основатель и генеральный директор сайта **BringIt.com** Вуди Левин. — Зимы были очень холодными, так что нам ничего не оставалось, как сидеть в общежитии и играть на **Dreamcast**. Сначала мы играли на пиво, потом — на еду, потом — на деньги...» Левин пронес любовь к играм через годы учебы и в итоге организовал онлайновый вариант студенческого общежития, где излишне увлекающиеся личности могут поставить на исход поединка хоть $5, хоть $10, хоть $100 000.

BringIt — не единственный в своем роде сайт. Гибриды игровых порталов, социальных сервисов и онлайновых платежных систем возникают и в США, и в Канаде, и в Великобритании, и даже в России. Регистрируйтесь, переводите деньги, выбирайте соперника, побеждайте и в течение 3-4 дней получайте на карточку или аккаунт **PayPal** честно выигранные средства. Это, конечно, если вы выиграете. И если оппонент не закапризничает. И если удастся доказать, что выиграли именно вы. Но скоро технологию обкатают, и сразиться за живую копейку в **Halo 3**, **Pro Evolution Soccer 2009** или **Far Cry 2** обычному человеку будет не сложнее, чем сыграть в онлайновый покер.

Первый матч в онлайновый покер на настоящие деньги состоялся, кстати, 1 января 1998 года на сайте **Planet Poker** (*www.planetpoker.com*). Сказать, когда *деньги* впервые стали в видеоиграх важным фактором, несколько труднее. Еще в 1981 году в Айове открылся аркадный салон **Twin Galaxies**, владелец которого фиксировал достижения игроков в **Pac-Man** и **Donkey Kong** видеокамерой и отправлял в Книгу рекордов Гиннесса (процесс замечательно отображен в документальном фильме **The King of Kong**). С рекордами пришла поддержка спонсоров, со спонсорами — турниры с денежными призами, с турнирами — профессиональные игроки. В мае 1997 года Джон Кармак обещал



Первый профессиональный игрок Билли Митчелл. С ним вам не стоит сражаться в онлайновый Pac-Man (у Билли 3 333 360 очков), онлайновый Donkey Kong (1 050 200 очков) и в онлайновый BurgerTime (7 881 050 очков).

1981

В городе Оттумва, штат Айова, открылся игровой салон Twin Galaxies.

1982

Появление глобальной американской таблицы аркадных рекордов под эгидой Twin Galaxies. Никому не известный американский игрок Билли Митчелл ставит рекорд в Donkey Kong.

1989

В фильме «Кудесник» показана игра в аркадах на деньги — на радость миллионов американских школьников.

Чем StarCraft и Counter-Strike отличаются от техасского холдема

У онлайнового покера с видеоиграми больше общего, чем у рулетки или одноруких бандитов. И дело не только в том, что *умение играть* в покере теоретически важнее элемента случайности — однажды покер даже пытались признать официальным видом спорта. В рулетку, «девятку» или «двадцать одно» игрок сражается с казино (это, если можно так выразиться, синглплеер) и рано или поздно проигрывает, потому что во всякой уважающей себя сингл-игре шансы не в пользу игрока. В покере участники сражаются друг с другом, а сайт-«хозяин» получает доход в виде вступительных взносов для участия в турнирах и процента от ставок.

В покер охотно идут бывшие киберспортсмены — например, Иван Демидов, ранее профессиональный игрок в **StarCraft** и Warcraft 3, а ныне лучший из молодых русских покеристов. Самая популярная на сегодня разновидность покера — техасский холдем — предназначена для турнирной игры, и эту турнирную систему узнает любой пользователь **Battle.net**.

Весь онлайновый покер стоит на том, что профессиональные игроки встречаются сравнительно редко, зато есть огромная неохваченная масса казуалов, желающих сыграть разок-другой с маленькими ставками. Ставки порядка $1-2, кстати, возможны только в онлайновом покере — в реальном казино процент дохода с таких ставок ничтожен и не оправдает расходов на игру. А в онлайне лучшие из лучших сражаются в турнирах-сателлитах, победители которых отправляются на большие профессиональные турниры, которые транслируются по телевидению для привлечения свежей порции казуалов.

На примере онлайнового покера можно заглянуть в ближайшее будущее азартных видеоигр. Мелкие покерные сайты скупаются крупными; те, в свою очередь, проглатываются гигантскими корпорациями, специализирующимися на онлайновом азарте. Покерные сайты осуществляют сомнительные инвестиционные операции с деньгами пользователей и идут на интеграцию с онлайновыми казино. Сайты азартных видеоигр тоже рано или поздно не устоят перед искушением...

...2013 год: в одной комнате виртуального казино играют в покер, а в другой — в Counter-Strike.

отдать победителю турнира по **Quake** свой красный «Феррари», в 2000-м была проведена Всемирная киберолимпиада в Южной Корее с призовым фондом в 200 тысяч долларов, в 2005-м на состязаниях Профессиональной Лиги кибератлетов общая сумма призовых составляла миллион долларов, а в 2007-м — уже пять миллионов.

Но в том-то и штука, что до недавнего времени зарабатывать себе на жизнь — да что там — просто зарабатывать деньги! — игрой могли только кибератлеты уровня Билли Митчелла (первого человека, набравшего максимально возможное количество в Pac-Man), Джонатана «Fatal1ty» Уэндела, Лима Ё Хвана или Антона Сингова. Чтобы играть на профессиональном уровне, нужно тренироваться по 6-8 часов в день, выиграть множество онлайновых турниров, и только потом, может быть, оказаться приглашенным в числе победителей на офлайновый чемпионат по **Counter-Strike** или **Warcraft 3** с настоящими денежными призами.

1990

Чемпионат Nintendo World Championships. В числе призов — футболки, бейсбольные кепки, золотого цвета картриджи и деньги на поступление в колледж.

1997

Джон Кармак отдает свой автомобиль Ferrari 328 GTS победителю турнира по Quake Деннису «Трэшу» Фонгу. Выход первой настоящей MMORPG Ultima Online.

1998

Первый матч по онлайновому покеру на деньги.

Сайт WorldWinner был основан еще в 1999 году — и с тех пор, кажется, так и не менял дизайна.

Командное спонсорство — это вообще только билеты и, изредка, бесплатное железо; если ваш конек не массовые FPS или RTS, а что-нибудь нишевое, вроде файтингов или танцевальных ритм-игр, про деньги можно вообще сразу забыть. Киберспорт — тяжелое, бесперспективное и однообразное занятие, а деньги из игр проще выдавливать, устроившись работать игровым дизайнером или журналистом.

Цвет онлайновых денег

Ситуация несколько изменилась с расцветом MMORPG и фарминга — те же 6-8 часов в день можно тратить на игру в **EverQuest 2** двенадцатью персонажами одновременно: бить монстров, собирать платину, обменивать ее на реальные деньги... Чистого дохода — $30-40 в день, ежемесячная абонентская плата — $15. Но это все равно еще слишком похоже на однообразную и унизительную работу.

Отдельно можно упомянуть дружеские пари, заключаемые при дефматчах, скирмишах или файтингах, ставки на состязания киберспортсменов и игру на деньги в салонах игровых автоматов, освещенную в фильме «**Кудесник**». У каждого из этих способов есть свои недостатки: в первом случае можно очень быстро потерять друга, во втором вы никак не можете повлиять на исход мероприятия, в третьем, как опять-таки показано в «Кудеснике», рано или поздно возникает угроза физической расправы.

В начале двухтысячных появились сайты вроде американского **WorldWinner.com** или британского **GameDuell.com**, где за деньги можно было сражаться в онлайновые бильярд, дартс, маджонг, викторины, карточные и словесные игры, арканоиды, **Bejeweled** и **Zuma**. Как выражаются учредители WorldWinner, деньги находятся «на расстоянии вытянутой руки» для игрока абсолютно любой квалификации. За регистрацию сразу дают 100 лишних кредитов. Мы выбираем турнир, платим вступительный взнос... неуверенные в своих силах казуалы могут играть за просто так и даже сами с собой.

Год назад играть в онлайне и на деньги во что-то более активное, нежели пасьянсы и техасский холдем, не позволяли тех-

Вуди Левин предлагает посетителям BringIt.com почувствовать себя «квазипрофессиональным» геймером.

Сайтом GameDuell, в отличие от сайта WorldWinner, хотя бы можно пользоваться: поддерживаются любые браузеры на любой ОС, да и внешний вид весьма приличный.

1999

Выход Counter-Strike 1.0. Появление сайта WorldWinner.com.

2000

Проведение первых World Cyber Games в Южной Корее (призовой фонд $200 000).

2001

Выход игры Bejeweled.

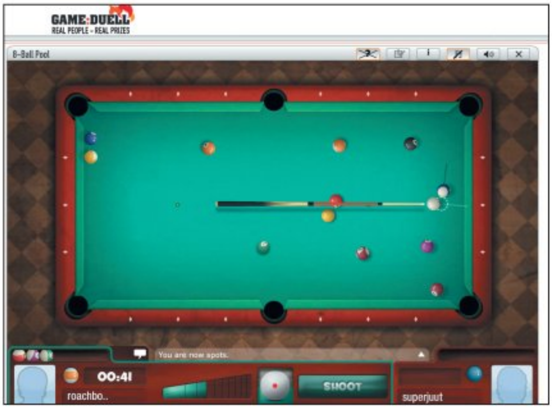
Создатели сайта WorldGaming как нельзя лучше описали сущность мероприятия: это сайт «для всех игроков, когда-либо мечтавших триумфально воздеть над головой контроллер».

На WorldGaming проводятся еженедельные турниры по всем этим играм — масштабы турниров и размеры призов сильно варьируются, участвовать могут от 4 до 64 человек.

нические ограничения. Чемпионаты с денежными призами ведь неспроста проводят по локальной сети, в одном здании и под контролем администраторов. Лаги и обрывы связи сами по себе отбивают охоту рисковать кровным рублем, а ведь при игре на PC еще и становится необходимой стандартизация игровых опций, «железа». Особенно остро встает вопрос читерства. Согласно известной геймерской поговорке, первое место в онлайновой игре всегда достается человеку с самой быстрой машиной, второе — самому лучшему читеру, и только третье — лучшему игроку...

В 2009 году все эти проблемы не то чтобы решили: скорее, владельцы денежно-игровых порталов и игроки нащупали ряд компромиссов. Если хочется равного железа и одинаковых контроллеров, играйте на консолях. Об опциях можно договориться до начала игры — а потом строжайше запретить их менять. В случае дисконнекта организатор может предложить доиграть матч с прерванного места или попросить игроков разобраться между собой — и если за 72 часа победитель не определится, деньги (за вычетом комиссии) будут возвращены обоим участникам. С читерами помогают бороться программы вроде **Punkbuster**, нечестных игроков дисквалифицируют и лишают аккаунтов. Результаты спорных матчей могут быть пересмотрены. Чтобы профессиональным кибератлетам было труднее отбирать деньги у беззащитных любителей, придуманы системы рейтингов, анализа статистики и оценки способностей игроков.

Организаторам денежно-игровых сайтов уже ясно видны различные направления, платформы и аудитории, разные методы контроля, разные формы проведения соревнований и наложения штрафных санкций... Не меняются только способы получения дохода (это всегда



Теперь проиграть зарплату бильярдной акуле можно, просто открыв браузер.

2003

Онлайновый покерист Крис Манимейкер выигрывает World Series of Poker. Начинается покерный бум, названный «эффектом Манимейкера». Появление сайта GameDuell.com.

2005

Мировой чемпионат Cyberathlete Professional League с общей суммой призов в миллион долларов.

2006

FUN Technologies проводит первый всемирный турнир по казуальным играм WorldWide Web Games с призовым фондом в 1 миллион долларов.

Минималистский дизайн Sharkwaters.com — единственного сайта, на котором можно делать ставки с гандикапом.

комиссия с каждой ставки и/или вступительных взносов за участие в турнирах) и объяснение легальности происходящего. Видите ли, в компьютерных играх главное — не слепой случай, а способности игрока. Следовательно, видеоигры — не азартные. На них не распространяются, например, Федеральный закон Российской Федерации о государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр или акт Конгресса США об онлайновом гэмблинге. При этом игра на деньги в любом виде все-таки запрещена в большинстве американских штатов. А что касается России... ну, скажем только, что ровно такой же аргументацией пользуются любители онлайнового покера.

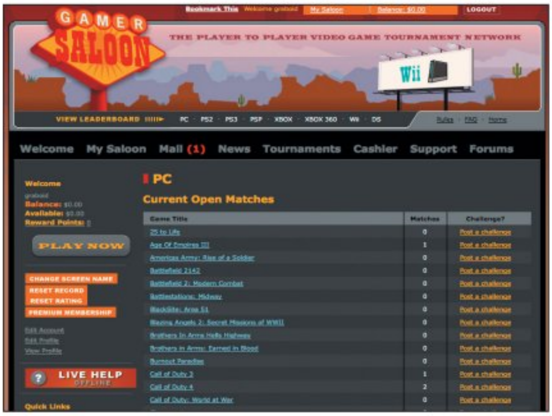
Расплата на месте

Итак, вам хочется сыграть в настоящую видеоигру на настоящие деньги, но при этом не хочется тренироваться, зря гробить жизнь и становиться киберспортсменом... Канадский сайт **World Gaming.com** специализируется на турнирах по играм для Xbox 360 и PlayStation 3, на британском **Sharkwaters.com** можно играть не только на PS3 и Xbox 360, но и PC. К сожалению, Россия в список поддерживаемых стран на этих сайтах *в настоящий момент* не входит — администраторов что-то, видимо, не устраивает в текущем законодательстве.

На WorldGaming предусмотрены личные и клановые профайлы игроков — лучших приглашают на реальные турниры: «Наш сайт — для всех игроков, когда-либо мечтавших триумфально воздеть над головой контроллер!» — как это ненавязчиво формулируют создатели. Игры и платформы отбирали, исходя из соображений общего баланса и удобства проверки результатов матчей. Строгим стандартам учредителей удовлетворяют только **Halo 3**, **Madden NFL 09** и **FIFA 09** через службу Xbox Live и **Fight Night Round 3**, **Motor-Storm: Pacific Rift** и **Resistance: Fall of Man** через PlayStation Network (в ближайшее время планируется добавить **Project Gotham Racing 4**, **GTA 4**, **Call of Duty 3** и **4**, **Gears of War 2**, **Warhawk** и **Lost Planet: Extreme Condition**).

На Sharkwaters очень интересный подход к стравливанию игроков разного уровня. Во время дуэлей один на один можно назначать денежную фору: при ставке 3 к 1 более сильный игрок при проигрыше теряет $6, а в случае выигрыша получает только $2. Само собой, такой подход позволяет профессионалам выколачивать из новичков нешуточные деньги... ведь для того, чтобы полностью отыграться, новичку нужно победить всего *в одном* матче! Из трех! Как не согласиться на еще одну, последнюю игру?

Американский сайт **Gspot gaming.com** посвящен Xbox Live (Halo 3 и Call of Duty 4) и ориентирован не на дуэли, а на командные FPS-побоища. Xbox 360 и игры к ней можно заказывать прямо с сайта. Россия поддерживается: Halo 3, по мнению создателей, «ничем не отличается от шахмат, шашек, гольфа и других абсолютно легальных игр с денежными призами».



GamerSaloon предусматривает игру на деньги на PC — и поэтому, увы, от этого сайта надо держаться как можно дальше.

Американский **Gamer Saloon.com** — царство анархии. Тут ни о каком удобстве проверки результатов и тщательной подборке игр речь не идет: в списке платформ — шизофренические Xbox и Xbox 360, PS2 и

2006

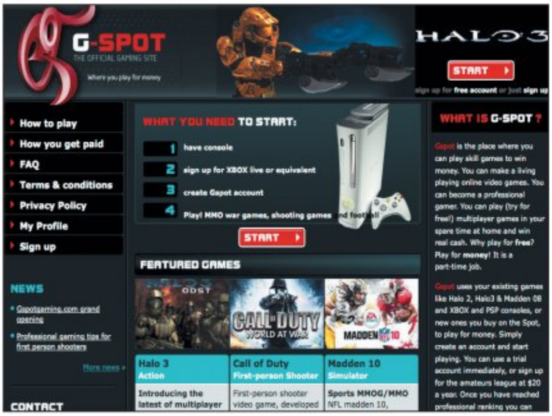
Джордж Буш подписывает Unlawful Internet Gambling Enforcement Act, запрещающий все формы онлайнового гэмблинга за исключением лотерей, бегов и спортивных менеджеров.

2006

В Италии проходят World Cyber Games с призовым фондом в $462 000.

2007

Премьера документального фильма The King of Kong про жизнь профессиональных аркадных игроков.



По-хорошему на Gspotgaming.com приставку Xbox 360 должны выдавать автоматически, при регистрации.

PS3, Wii, DS, PC и PSP. В списке стран Россия отсутствует. Зато в списке игр — **Age of Empires 3**, **Battlefield 2: Modern Combat**, **Brothers in Arms: Hell's Highway**, **Command & Conquer 3: Tiberium War**, **Colin McRae DiRT**, **Doom 3**, **F.E.A.R.** и **Dreamkiller**, «в самое ближайшее время ожидаются» **Far Cry 2**, **FlatOut 2**, **Frontlines: Fuel of War**, **GRID**, **«Ил-2: Штурмовик»**, **Left 4 Dead**, **Medieval 2: Total War**, **Need For Speed: Shift**, **Pro Evolution Soccer 2009** и **Operation Flashpoint: Dragon Rising**.

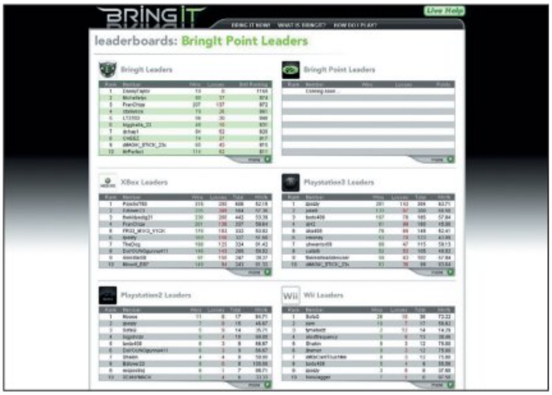
Победитель должен лично сообщить администрации результат матча в течение 2 часов после его окончания. На оспаривание результатов дается 1 час. Поскольку никакой автоматической верификации результатов в таких условиях быть не может, организаторы советуют подкреплять свои достижения древними варварскими методами. Сохранять результаты матчей, пришедшие по почте, записывать ролики и делать скриншоты с результатами («пожалуйста, постарайтесь, чтобы на скриншоте был виден весь игровой экран, количество очков и имена участников»). Да-да, тут требуют сохранения результатов теми же методами, что применялись в Twin Galaxies, в Айове, в 1982 году!

Ну и, наконец, отечественный сайт для игры на деньги в **Counter-Strike 1.6** — ***www.overpro.ru***. В дефматче в режиме «каждый за себя» за убитого врага платят по 5 рублей, а за каждую смерть снимают по 5 рублей 10 копеек (это на серверах среднего уровня сложности). Есть игра один на один или два на два со свободной стоимостью фрагов и без разделения игроков по уровню подготовки, есть командные матчи со свободными ставками и заранее обговоренными настройками.

■ ■ ■

Играть в видеоигры на большие деньги согласится только ненормальный — ну, или профессиональный киберспортсмен. Все, что нужно подавляющему большинству пользователей, — это слегка пощекотать нервы; по словам Вуди Левина, на BringIt чаще всего ставят $5 или $10. На самом деле средний игрок проигрывает примерно столько же матчей, сколько и выигрывает, и если ставить по 2 бакса за игру, потери будут не так уж и велики. Зато сколько впечатлений!

Главное, что поставленные на кон деньги *меняют* любую игру. Можете сами провести эксперимент: возьмите **UFC 2009 Undisputed** для PS3 или Xbox 360, пригласите товарища, предложите по 50 рублей за партию. И что? Никто не бросается на противника с кулаками, оба игрока стараются не рисковать, используются только самые простые, отточенные движения... напряжение ощущается физически.



Почти все сайты азартного видеогейминга ведут свою статистику. Игроки, входящие в первую десятку, обычно выигрывают 5-6 матчей из десяти. Не так уж и много.

А теперь представьте себе эту же ситуацию, но в онлайне и с незнакомцем, у которого, в случае чего, деньги обратно не выпросишь. Саспенс! Адреналин! Если вы действительно хорошо играете в какую-то экзотическую игру, то сервисы вроде BringIt или GamerSaloon дают возможность совместить приятное с полезным: вы не только чистите физиономию какому-нибудь новичку — вам за это еще и платят деньги! Главное, научиться достаточно небрежно бросать фразу: «Отличный бой! Еще раз по десяточке?» Тогда дело пойдет... ■

2007

Богатый и знаменитый Билли Митчелл ставит новый рекорд в Donkey Kong и предлагает приз в $10 000 человеку, который сумеет его побить.

2009

Появление сайтов WorldGaming.com, Sharkwaters.com, BringIt.com и GamerSaloon.com, начало новой эры азартных компьютерных и видеоигр.

2009

Вступил в силу Федеральный закон Российской Федерации о государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр.

АВАТАР

Джеймс Кэмерон снял первое настоящее стереокино — зрелищное, фантастическое, качественное, но, к сожалению, не гениальное

- **Жанр:** космическая опера
- **Режиссер:** Джеймс Кэмерон
- **Сценарий:** Джеймс Кэмерон
- **В главных ролях:** Сэм Уортингтон, Сигурни Уивер, Мишель Родригес, Зои Салдана
- **Бюджет:** $230 млн

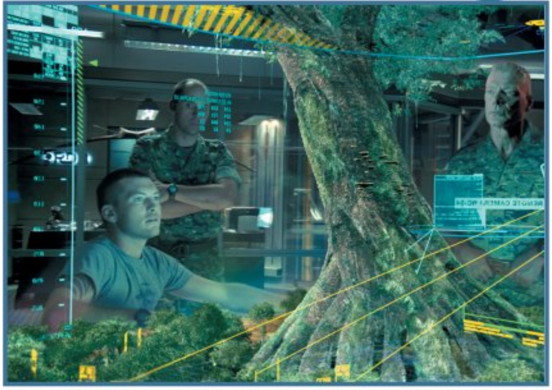
Оценка: 4/5

«Аватар» — самая предсказуемая картина Джеймса Кэмерона. В фильме происходят все те вещи, которых вы примерно и ожидаете, заходя в кинозал (даже если вы ничего не слышали об «Аватаре», не играли в одноименную игру, не видели трейлера и пародии в **South Park**). Если землянин (Сэм Уортингтон) попадает на чужую неведомую планету, он должен влюбиться в тамошнюю принцессу (Зои Салдана). Если землянина на эту планету послал полусумасшедший полковник (Стивен Лэнг), то герой обязательно поднимет местных жителей на борьбу со злодеем. Если фильм про конфликт землян с инопланетянами снимает Кэмерон, то последние двадцать минут нам будут показывать грандиозную битву, после которой непременно состоится дуэль инопланетянина с землянином в экзоскелете-автопогрузчике.

Все вышесказанное вовсе не значит, что «Аватар» может кого-то разочаровать. Это самый зрелищный фильм, снятый за последние 19 лет (то есть со времен второго «**Терминатора**»). Сценарий очень качественный — сразу видно, что сюжет фильма сочинял не инфантильный гик-переросток вроде Джорджа Лукаса или Стивена Спилберга, а взрослый умелый драматург, точно знающий, как сделать драматические моменты трогательными, комедийные — смешными и когда лирическая пауза будет эффектнее любой боевой сцены.

Мастерство Кэмерона становится заметно сразу, с первых же кадров, ненавязчиво демонстрирующих социальное устройство и быт вселенной далекого будущего.

Земная корпорация разбирает на полезные ископаемые далекую, но обитаемую гуманоидами-на'ви планету Пандору. Планета для жизни людей непригодна, поэтому разведработы на ней ведут добровольцы, дистанционно управляющие спе-



циально выведенными аватарами, один в один похожими на на'ви. Едва мы успеваем осознать, что находимся в самой настоящей космической опере, как на Пандору прилетает парализованный морпех Джейк Салли, где ему предстоит рулить трехметровым синим гуманоидом в живых (и фосфоресцирующих по ночам) джунглях.

Джейк управляет своим аватаром во сне — тема сновидений волнует Кэмерона еще с первого «Терминатора». Только Кайла Риза мучили кошмары про роботов и апокалипсис, а спящий Салли учится стрелять из лука и лазить по деревьям, объезжает маунтов и добивается любви синехвостой принцессы Нейтири. А после всех этих подвигов он просыпается в человеческом теле: исхудавший, бородатый, в инвалидной коляске... Яркий трехмерный виртуальный мультик сменяет сумрачная реальность научно-исследовательской станции. Думается, пробуждения Салли покажутся мучительно знакомыми каждому читателю нашего журнала, равно как и сцена, в которой заботящейся о горе-морпехе доктору (Сигурни Уивер) приходится выключать машину и кормить с ложечки жадно рвущееся в очередной рейд чадо.

Кэмерону не повезло только со временем выхода фильма: в 1995-м, когда режиссер задумал «Аватара», MMORPG еще не существовало и идея с аватарами наверняка казалась гордому создателю очень оригинальной. Но за годы работы над кино успел выйти **World of Warcraft**, после которого нам трудно без смеха смотреть на синекожих на'ви, а фильмы вроде **«Геймера»** и **«Суррогатов»** безнадежно опошлили мысль о том, что большинство людей охотно расстанутся со своей человечностью ради возможности прокачивать скиллы и летать на птеродактилях.

В 2010 году полностью виртуальные джунгли и виртуальные пришельцы на'ви не вызывают особых эмоций сами по себе: мы к таким зрелищам банально привыкли. «Аватар» надо смотреть в стереоварианте, на создание которого Кэмерон и потратил столько денег, времени и усилий.

Джон Форд, Дэвид Лин и Серджио Леоне в свое время открыли новые грани широкоформатного кино; Кэмерон — первый крупный режиссер, исследующий не только ширину и высоту, но и *глубину* экрана. Впервые в истории иллюзия трехмерности используется не для дешевых трюков, а для серьезной операторской работы. Многослойные джунгли Пандоры — такое же достижение кинематографа, как бескрайняя пустыня **«Лоуренса Аравийского»**. Мы никогда еще ничего подобного не видели: живой инопланетный лес за окнами военной базы уходит вдаль, в глубину, насколько хватает глаз...

Помимо иллюзии далекого горизонта, интересны скромные эффекты на переднем плане: прямо по кинозалу порхают ино-

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

Игорь Варнавский, заместитель главного редактора «Игромании»

Алексей Макаренков, выпускающий редактор «Игромании»

Сразу скажу — «Аватар» мне понравился. Но чем больше масштаб фильма/игры/книги/любого явления, тем меньше желания высказывать о нем свое мнение. Ведь чем больше народу выскажется, тем больше будет хайп и тем больше людей посмотрит/поиграет/прочитает предмет обсуждения. А он не всегда заслуживает такого внимания. Поэтому постараюсь покороче.

Первое: энвайронменталисты достали. Призывать к защите природы такими прямолинейными способами не намного эффективнее, чем писать на сигаретах «Курение вредит вашему здоровью». «Аватар», как и почти все энвайронменталистские фильмы, лишний раз убеждает зрителей, что спасти природу можно, только отказавшись от технологий и вернувшись в каменный век. Но этот вариант никто всерьез не рассматривает, а раз другого способа нет (ЕСТЬ, ЕСТЬ! Только фильмов про это никто не снимает!), то и нечего дергаться — можно гробить природу дальше.

Второе: с какой стати Сэма Уортингтона стали брать на главные роли в ААА-фильмы? У него же внешность как у героя массовки.

Третье: «Аватар» не смог отобрать у «Матрицы» титул лучшего фантастического фильма. Случилось то, чего боялись, наверное, все — и Кэмерон в первую очередь: технологии заслонили собой все остальное. Если абстрагироваться от того, как выглядит фильм, то придется признать, что «Аватар» гораздо слабее, чем ранние работы Кэмерона — «Чужие» (1986) и «Терминатор 2» (1991). «Чужих» до сих пор пересматриваешь с замиранием сердца. «Аватар» такую проверку временем вряд ли выдержит.

«Аватар» — фильм-головоломка. Первое художественное произведение Кэмерона, при просмотре которого я не получал, а заставлял себя получать удовольствие: пришлось разложить фильм на составляющие, осмыслить качество каждого кусочка и сконцентрироваться на лучшем.

Если не обращать внимания на плоский, тривиальный, да еще и до дыр заезженный сюжет, который вместо того, чтобы цеплять за душу, вызывает миллион ненужных ассоциаций («Улитка на склоне» Стругацких, «Зовите меня Джо» Андерсона, «Неукротимая планета» Гаррисона, «Слово для леса и мира — одно» Ле Гуин, мультфильм «Долина папоротников»)...

Если наплевать на блеклых персонажей, которым начинаешь сопереживать, только когда события на экране достигают своего апогея...

Если смириться с тем, что трехмерная картинка хоть и чертовски хороша, но все же никакое не «далекое будущее трехмерной анимации»...

Если совершить над собой все эти экзекуции, то можно заметить главное: «Аватар» — это самая совершенная на сегодняшний день художественная киносимуляция живого мира. Пандора — не набор зарисовок, призванных украсить основную сюжетную линию. Это полноценная экосистема, которая не притворяется, что существует, а на самом деле могла бы существовать при определенных обстоятельствах. Чтобы понять это, надо немного знать эволюционистику, чуть-чуть разбираться в физиологии, представлять себе, по каким принципам формируются и развиваются биотопы. В общем, если вы были прилежным учеником, то от «Аватара» получите ни с чем не сравнимое, изысканное, непопкорновое удовольствие. Потому что «Аватар» — это, как ни странно, лучшее произведение Кэмерона... документалиста. А вот как художественное кино, на мой взгляд, фильм вышел слабым, предсказуемым и не по-кэмероновски поверхностным.

планетные медузы и угольки горящего леса. Выпирающие в зал нож или ствол — это дешевые фокусы, такое мы видели в трехмерных фильмах ужасов. А вот мелкие художественные подробности — признак настоящего кино, они оживляют картинку и заставляют поверить, что Кэмерон был прав и что после «Аватара» нет смысла снимать нетрехмерные фильмы. Революция произошла; в ближайшие 10-15 лет стерео должно стать такой же неотъемлемой частью кино, как звук, цвет или широкий экран.

За две недели проката (втрое быстрее, чем когда-то «**Титаник**») фильм собрал $300 млн, и Кэмерон, по всей вероятности, снимет трилогию. Но поразительнее всего другое: «Аватар» придуман, написан и поставлен одним-единственным кинематографистом, которому параллельно приходилось изобретать новые съемочные технологии. Это не ремейк, не сиквел, не экранизация книги или комикса. То, что такой фильм вообще можно смотреть, удивительно. То, что фильм интересный и смотрится на одном дыхании (при 162 минутах экранного времени «Аватар» кажется в пять раз короче «Титаника»), просто немыслимо. Ну а то, что в «Аватаре» не все получилось на сногсшибательном уровне, доказывает, что Кэмерон — все-таки не сверхчеловек.

«**Чужие**» изменили наши представления о сиквелах, «Терминатор 2» — о летних блокбастерах, и даже «Титаник» — о фильмах-катастрофах. «Аватар» всего лишь меняет наши представления о возможностях стереокино. Визуальное решение фильма гениально, а прочие составляющие адекватно и качественно сделаны. В эпоху неумелых и совершенно безмозглых блокбастеров «Аватар» вполне может собрать огромные деньги, получить пару-тройку «Оскаров» и попасть в пятерку лучших на IMDb. Но этот фильм скорее развлекает, нежели завораживает. Его концепции и социальные параллели могут заставить зрителя задуматься, но Кэмерон в этот раз не стал выворачивать наизнанку наши гуманистические представления. Он просто придумал и снял кино, на котором не стыдно демонстрировать новые технологии. +

Конкурс!

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ДЕСЯТКА

Совсем недавно появилась игра **Mass Effect 2**. И настоящие геймеры уже не только прочитали рецензии на нее, но и успели поиграть. **Electronic Arts** и **«Видеомания»** предлагают вам принять участие в конкурсе «Великолепная десятка».

Успешно пройти отборочные испытания вам поможет соблюдение нескольких простых условий. А именно — наличие:

- коробки с игрой **Mass Effect 2**;
- воспоминаний, хотя бы туманных, об игре **Mass Effect**;
- огромного желания выиграть удивительные призы от компаний **Electronic Arts** и **Microsoft**;
- маленькой толики таланта, которая найдется у каждого.

Дальше всё просто.

С удовольствием играете в **Mass Effect 2**. Достаете из закромов памяти информацию о предыдущей игре серии… ну или и ее тоже проходите заодно. Находите десять отличий и десять сходств между двумя играми. Пишете нам письмо, состоящее из двадцати пунктов. Чем веселее и интересней будет письмо, чем больше в нем будет юмора и смеха, тем выше у вас будет шанс на победу.

Участник, больше всего поразивший нас своим писательским талантом, получит в подарок игровую консоль **Xbox 360** от компании **Microsoft**.

Пятерке авторов, которые сумеют заинтересовать нас своими творениями, достанутся комплекты игр от компании **Electronic Arts**.

Дополнительные подробности о конкурсе (даты проведения, адрес, обязательные условия участия) ищите на диске «Видеомании».

НАШИ ПРИЗЫ

MASS EFFECT 2 · EA · XBOX 360

Diablo своими руками

ОСНОВЫ РАБОТЫ В РЕДАКТОРЕ TORCHLIGHT

Прекрасно понимая, что мощный инструментарий — неотъемлемая составляющая хорошей ролевой игры, компания **Runic Games** решила заранее позаботиться о благополучии своего дебютного проекта **Torchlight** и представила на суд модотворцев редактор **TorchED**.

Используя этот многофункциональный программный комплекс, вы можете не только добавить в игру уникальные квесты и локации или подредактировать оригинальные составляющие, но и создать абсолютно новую игру — с интересным сюжетом, необычными декорациями, запоминающимися действующими лицами и неповторимым музыкальным сопровождением. Все возможности для этого есть. Тут вам и экспортеры моделей для **3DS Max**, и дружелюбный редактор уровней, и компактный менеджер модификаций, и небольшие утилиты, заточенные под создание квестов, и изменение характеристик персонажей, и различные просмотрщики, и много чего еще.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Скачайте и установите редактор (ссылка для скачивания — ***www.filefront.com/14902983/TorchEDInstaller-1.0.exe***, также редактор выложен на нашем DVD). При первом запуске TorchED предложит создать рабочую директорию для первой модификации. Введите в появившемся модальном окошке любое ключевое слово на английском (скажем, **Igromania**). На передний план выйдет форма так называемого редактора пользовательских модификаций (поле **Mod Editor**). Здесь вы можете указать имена авторов (**Authors**), переопределить название проекта (**Description**), добавить описание работы, а также создать новые и удалить ненужные «модные» записи.

Выберите из списка в левой части менеджера созданную ранее заготовку модификации, введите справочную информацию в поля информационного блока напротив и нажмите кнопку **Close**. Если вам потребуется вновь обратиться к редактору модов, загляните в меню **Mods** главной программы и выберите в нем пункт **Mod Editor**.

Начнем освоение TorchED с самого простого — разберемся, как создать игровую локацию, используя стандартные объекты. Для этого кликните по пункту меню **View/Chunk Palette**, выберите наиболее подходящий макет уровня из палитры (например, **Cave: 1X1NW**) и щелкните по нему дважды левой кнопкой мыши.

На панели **Layout** в левой части программы кликните по кнопке с изображением чистого листа (**File Menu**) и в контекстном меню выберите пункт **New**. Затем вызовите библиотеку (палитру) готовых шаблонов командой **View/Palette**. В открывшемся окне **Palette** в поле **Room Pieces** отметьте флажками те категории, элементы которых хотите отобразить в виде списка, например: **FLOOR**, **PALACE**, **PROP**, **WALL**. Когда закончите, нажмите пробел или дважды кликните левой кнопкой мыши по любой приглянувшейся заготовке, чтобы добавить ее на уровень.

Выбранный вами объект появится в центральной рабочей области, отведенной под окно 3D-вида. Перемещение камеры по карте в TorchED осуществляется посредством клавиш **W**, **A**, **S**, **D**. Масштабируется картинка колесиком мыши. А поворот и изменение угла наклона камеры производятся с помощью мыши с зажатой правой кнопкой.

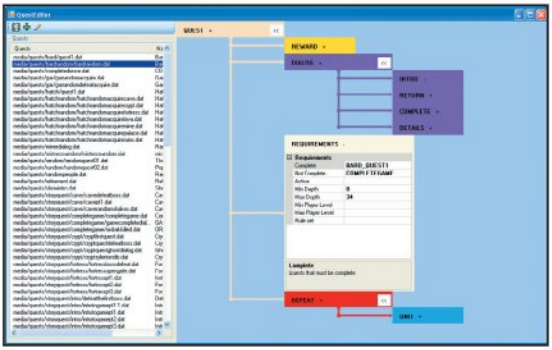
РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ

Возвращаемся к созданию новой игровой территории. Чтобы изменить местоположение добавленного ранее на сцену элемента по координатным осям **X** и **Y**, щелкните по нему левой кнопкой мыши (для выделения) и, используя курсорные стрелки, перетащите модель. Для переопределения высоты или **Z**-координаты объекта достаточно выделить его щелчком левой клавиши мыши (появится индикатор перемещения), навести курсор на ось аппликат и передвинуть манипулятор с зажатой левой кнопкой. Необходимо изменить ориентацию трехмерной конструкции? Нажмите кнопку с изображением закругленной стрелки на инструментальной панели в верхней части редактора (четвертая от начала), дабы задействовать режим поворота объектов. После этого выделите нужный элемент уровня и кликните по одной из граней схематичного разноцветного куба, относительно которой нужно отразить объект. Чтобы создать точную копию любой трехмерной конструкции, зажмите клавишу **Shift** и щелкните по нему левой кнопкой мыши. Для удаления выделенной модельки со сцены воспользуйтесь клавишей **Delete**.

В некоторых случаях, например, когда требуется вплотную подогнать один тайл к другому, сконструировать подземелье с математической точностью, не обойтись без редактирования свойств объектов. Выделите любую модель на уровне. Вы увидите, что на панели **Properties** в правой части TorchED отобразится структурированный список свойств объекта. На начальном этапе нас будут интересовать лишь атрибуты из блоков **ORIENTATION**, **POSITION** и **SCALE**. Первый из них содержит параметры, задающие угол поворота объекта. Второй — характеристики, которые отвечают за местоположение элемента на карте, и, наконец, третий — коэффициенты масштабирования конструкции по различным осям. Изменение значений параметров на панели свойств сводится к банальному вводу цифровых значений в определенные поля, поэтому останавливаться на этом мы не будем.

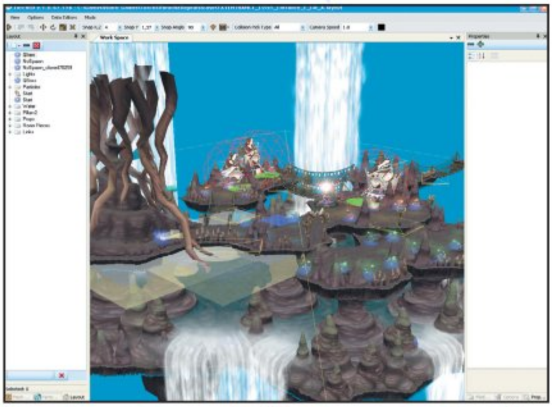
Перед тем как двигаться дальше, создайте полноценный каркас будущего уровня: настелите пол, поставьте стены, добавьте в полученную комнатку различные элементы декора из палитры объектов (столы, стулья, лампы, кувшины, сундуки и т.д.).

Протестировать карту можно прямо из редактора.



Помимо собственно редактора уровней, программный комплекс TorchED включает в себя и ряд других, не менее полезных инструментов — в частности, утилиты для правки квестов и модифицирования характеристик персонажей.

ПОДЗЕМНАЯ ЖИЗНЬ



А знаете ли вы, что в комплекте с TorchED идет несколько десятков уровней-заготовок, созданных разработчиками игры?!

Самые нетерпеливые уже могут опробовать уровень в игре. Причем редактор для этого покидать совсем необязательно. Достаточно просто переключиться в режим игры, щелкнув по кнопке **Switch to Game Mode** с изображением треугольной стрелочки на панели инструментов в верхней части TorchED (первая по счету). Когда вдоволь набегаетесь по пустынному уровню, нажмите кнопку **Switch to Editor Mode** с пиктограммой квадратика, залитого коричневым цветом, на панели инструментов (первая по счету, располагается на том же самом месте, что и Switch to Game Mode), чтобы вернуться в режим редактирования и продолжить совершенствование карты.

Теперь наполним нашу локацию различными монстрами. Щелкните правой кнопкой мыши по рабочей области на панели **Layout**, расположенной в левой части редактора, и в выпадающем меню выберите пункт **Building Blocks/Monster**. На сцене появится маркер в виде сферы, символизирующий NPC. Чтобы создать на его месте настоящее существо, управляемое компьютером, выделите свежеиспеченную болванку в окне перспективы, на панели **Properties** в правой части приложения раскройте блок **PROPERTIES** и выберите из раскрывающегося списка **MONSTERS** любого доступного монстра — к примеру, **Crazed Goblin**.

На месте заготовки материализуется бот, в нашем случае — маленький сумасшедший гоблин. Манипуляции с моделями персонажей не отличаются от действий над простыми элементами окружения, поэтому никаких сложностей с расстановкой мобов на карте у вас возникнуть не должно. Важный момент: если вам не удается выделить NPC в окне 3D-вида, просто кликните по нужному элементу на панели **Layout** — модель автоматически выделится в окне перспективы.

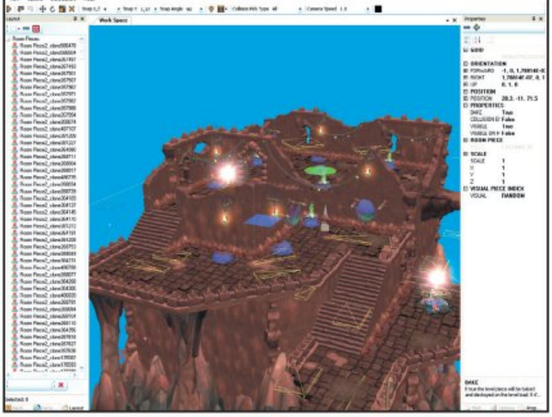
Еще одна ценная рекомендация: при разработке уровня старайтесь группировать все объекты, чтобы потом не запутаться. Как это сделать? Кликаете правой кнопкой мыши по рабочему полю на панели **Layout**, выбираете в контекстном меню пункт **Group**, выделяете с зажатой клавишей **Ctrl** серию однородных объектов, а затем перетаскиваете их в новый каталог при помощи мыши с зажатой левой клавишей. Все как в обычных Windows-приложениях. Чтобы переименовать папку на панели **Layout**, достаточно щелкнуть по ней дважды левой кнопкой мыши и ввести новое название блока. Вложенность директорий неограниченна: любую категорию вы можете разбить еще на несколько более мелких подгрупп, которые, в свою очередь, также могут содержать дочерние папки.

СВЕТ В КОНЦЕ ТОННЕЛЯ

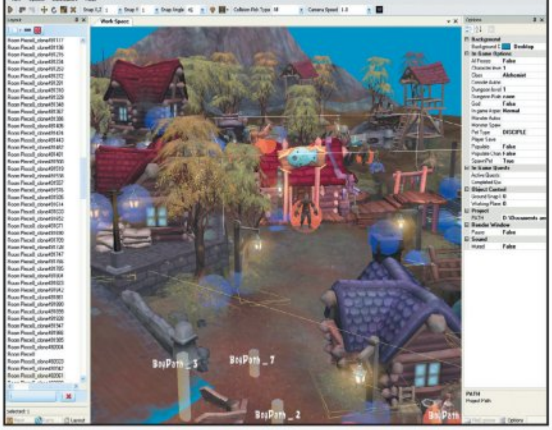
Далее по плану — источники света. На панели **Layout** щелкните правой кнопкой мыши по рабочей области и выберите в выпадающем меню элемент **Building Blocks/Light**. Выделите источник света на карте. На панели **Properties** в правой части редактора перейдите в одноименную категорию **PROPERTIES** и выберите из списка **FILE** осветительный элемент. По аналогии добавьте в локацию еще несколько объектов этого класса.

Основная часть работы выполнена, можно смело загружать уровень и играть. Однако не все так просто, как кажется на первый взгляд. Созданную экспериментальную карту нужно еще подключить к игре, поместив в «модную» директорию, соблюдая иерархию и некоторые несложные правила. Вызовите файловое меню на панели **Layout** (кнопка с изображением чистого листа) и выберите в нем пункт **Save As**. В открывшемся диалоговом окне проследуйте в каталог **\Documents and Settings\Имя_Пользователя\Application Data\Runic Games\torchlight\mods\Название_ранее_созданного_мода\media\layouts**. Создайте в этом каталоге папку, в имени которой будет фигурировать первая часть названия макета, выбранного вами на начальной стадии разработки. Например, если вы выбрали в качестве заготовки уровня из палитры **Chunk Palette** элемент **Cave:1X1NW**, то должны назвать директорию **Cave**. Что касается имени самого файла, то оно образуется из второй части названия макета, разделенного на две части символом нижнего подчеркивания (**1X1_NW**), названия нашей модификации и литеры латинского алфавита: **1X1_NW_ Igromania_A.layout**. Итоговый путь будет иметь вид: **Documents and Settings\Tester\Application Data\Runic Games\torchlight\mods\Igromania\media\layouts\1X1_NW_Igromania_A.layout**.

Вторая карта, созданная на базе шаблона Cave:1X1NW, в нашем случае носила бы имя **1X1_NW_Igromania_B.layout**.



Создать несложную игровую локацию в TorchED типа этой можно буквально за несколько часов.



Учимся манипулировать игровыми объектами.

INTERNET@IGROMANIA.RU
Алена Ермилова

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

WoW нашел преступника

Хайтауэра поймали в конце 2009-го, но характеристики его злополучного персонажа в «Оружейной WoW» продолжают меняться. Альфред снова сбежал или играет из тюрьмы?

Американская полиция поймала опасного преступника, скрывающегося за пределами страны, благодаря **World of Warcraft**.

Наркодельца Альфреда Хайтауэра, обвинявшегося в сбыте марихуаны, разыскивали с 2007 года. Известно было, что он затаился где-то в Канаде, но где именно — установить никак не удавалось, пока сыщик Матиас Роберсон не обратил внимания на игровые пристрастия беглеца.

Общаясь со школьным другом Хайтауэра, Роберсон выяснил, что преступник часами просиживал в World of Warcraft. Решив, что Хайтауэр не оставит игру и за границей, Роберсон написал в **Activision Blizzard** и попросил помочь следствию.

«Blizzard не обязана была нам отвечать, и я пребывал в полной уверенности, что она и не ответит. Я послал запрос так, для галочки. И тут — прошло то ли три, то ли четыре месяца — я неожиданно получил исчерпывающее досье на Хайтауэра». Blizzard предоставила сыщику IP-адреса компьютеров, с которых беглец заходил в игру, данные платежек и, конечно, ссылку на профиль персонажа: в бегах Хайтауэр действительно не расставался с игрой и докачал своего таурена-шамана по имени Rastlynn до 80 уровня.

Используя полученную от Blizzard информацию и карты Google Earth, канадская полиция вычислила, что Хайтауэр прятался в Оттаве, схватила его и депортировала в США. «Blizzard оказалась такой отзывчивой, — заключает Роберсон. — Я никак не ожидал, что она поможет — с таким рвением и с такой готовностью».

Это, кстати, уже не первый случай, когда власти используют игры и интернет для поиска преступников или должников. Так, летом 2009 года российские судебные приставы нашли в сети «**ВКонтакте**» двух мужчин, которые скрывались от выплаты кредита. Сотрудники налоговой службы создавали профиль красивой девушки, переписывались от ее имени с должниками, обменивались фотографиями и, наконец, назначали свидание — на которое должники и приезжали на дорогих иномарках, купленных в кредит. На «свидании» автомобили арестовывались.

Психология лута

Почему люди любят RPG? Потому что там есть лут, а наш мозг умеет предсказывать его выпадение и получает особенное удовольствие, когда угадывает.

Джейми Мадиган, доктор психологических наук и постоянный автор портала «Психология видеоигр» (**PsychologyOfGames.com**), попробовал объяснить с научной точки зрения, почему MMORPG — игры, в которых есть лут, — гораздо популярнее игр без лута.

«Вспомните свою первую синюю вещь. Восторг, возбуждение, страстное желание сейчас же прикинуть, как она будет смотреться на вашем персонаже! Вызвана ли такая бурная реакция лишь ожиданием потенциальной выгоды (увеличение урона/жизни/скорости)? В какой-то степени — да. Но на самом деле вы радуетесь, потому что не ожидали этой синей вещи.

У нас в голове есть особенные нейроны — дофаминовые. Они отвечают за уровень удовольствия, получаемого во время того или иного занятия. Это очень сложная система, но в конечном счете ее деятельность сводится к тому, чтобы анализировать, какие действия доставляют вам больше всего радости, и подталкивать вас заниматься ими как можно чаще.

Со временем, — продолжает Мадиган, — дофаминовые нейроны учатся предсказывать удовольствия. Скажем, вы обожаете горячие гамбургеры — и каждое утро подогреваете их в микроволновке. Скоро ваш мозг поймет, что прежде, чем вы получаете гамбургер, раздается тренькание таймера. И вот, едва заслышав похожий звук, нейроны посылают сигналы удовольствия в мозг: «Гамбургер! Сейчас будет гамбургер!»

То же самое происходит и в играх. Нейроны очень быстро понимают, из каких монстров и с какой частотой сыпется лут, и еще быстрее приноравливаются посылать сигналы удовольствия — еще не видя лута, но уже ожидая его. «Вон из того босса, говорят, валятся зеленые вещи. Давай его убьем, ну давай же, ну давай, в нем столько добра!» Знакомо?

Но ожидание предсказуемого удовольствия — лишь одна сторона процесса. Другая сторона — это когда лут падает неожиданно. Убили какого-нибудь затрапезного волка, а из него выпала зеленая вещь — нейроны просто изойдутся дофамином от счастья: «Оппа! Горячий гамбургер! А мы не ждали!»

Я полагаю, удовольствие, которое мы получаем от какой-то приятной неожиданности, подстегивает эволюцию. Желая получать дофаминовую инъекцию снова и снова, мозг учится находить (или хотя бы пытается находить!) связи между событиями, которые на первый взгляд не связаны. Самый яркий пример — казино. От чего зависит, выпадет ли джекпот? Дофаминовые нейроны звенят от напряжения, пытаясь предугадать, какая именно последовательность действий приведет к выигрышу. Может, от этого звука? Или, может, от последовательности тех картинок? Или, может, вон та официантка должна подойти поближе? Однако джекпот — почти непредсказуемая вещь. Те части мозга, которые отвечают за логическое мышление, отлично это понимают. Но только не дофаминовые нейроны. Они давно зашли в тупик, и, может, им уже хочется бросить эту угадайку, но они никогда не остановятся. «Стой! — будут капать они вам на мозги. — Тут что-то есть, мы почти угадали! Продолжай делать, что делаешь, пока мы не поймем, от чего оно зависит!» И вы продолжаете играть.

А теперь представьте, что это не игровой автомат, а World of Warcraft. «Ух ты, из этого волка выпали синие перчатки, — думаете вы. — Отлично подошли моему хантеру. Хм... но с какой стати они выпали?» — «ДАВАЙ УБЬЕМ ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО ВОЛКОВ И УЗНАЕМ!!» — орут дофаминовые нейроны. «Действительно, давай убьем. Может, там еще сапоги синие выпадут...» — и вы продолжаете играть».

NASA делает MMORPG

Кажется, за последние пару лет это третья или четвертая наша новость с таким заголовком. Да, NASA действительно делает онлайновую игру на Unreal Engine про жизнь в 2035 году, когда земляне начинают формировать первые космические колонии.

Коротко о важном

■ В рождественские каникулы игроки **EVE Online** установили очередной рекорд: после выхода дополнения Dominion в сети находилось одновременно 54 446 человек — то есть каждый шестой подписчик.

■ До конца года в «**Скорости онлайн**» (***www.zzima.com/so***) будет ежемесячно проходить гоночный чемпионат. Приз победителю каждого тура — Gametrix Viper, первый в мире игровой руль, созданный с использованием бесконтактных датчиков.

■ Разработка **Stargate Worlds** заморожена из-за финансовых трудностей, и команда **Cheyenne Mountain Entertainment** переключается на онлайновый шутер от третьего лица **Stargate Resistance**, релиз которого назначен уже на зиму этого года.

■ Корейский издатель и разработчик **Gravity** запустил проект **Gravity Cares** («Gravity небезразлично»). Всем, кто потерял работу в кризис, предлагается отправить в главный офис подтверждающие увольнение документы и получить три бесплатных месяца игры в **Ragnarok Online**.

■ Началось открытое бета-тестирование русской версии многообещающей MMORPG «**Драконика**» (***www.zzima.com/dragonica***), похожей на карамельный «Денди»-платформер. Релиз игры намечен на весну.

Релиз футуристической MMORPG Earthrise назначен на весну.

На этот раз информация официальная. Студии **Virtual Heroes**, **Project Whitecard** и **Wisdom Tools** разрабатывают MMORPG **Astronaut: Moon, Mars and Beyond** («**Астронавт: на Луне, на Марсе и за их пределами**») и планируют выпустить ее в 2011 году. Как и разработка **America's Army**, разработка «Астронавта» имеет политическую подоплеку. Сейчас средний возраст сотрудника NASA — 50 лет. Многие ученые уходят на пенсию или умирают, а молодежь в науку не идет — и не потому, что зарплаты маленькие, а потому, что боится: для работы в NASA нужно много знать и уметь. В агентстве понимают, что через несколько лет останутся без кадров, и вербуют потенциальных армстронгов уже сейчас. «Астронавт» разрабатывается при поддержке научных сотрудников NASA и на основе имеющихся в агентстве баз данных. В игру будут заложены фундаментальные знания по физике, химии, астрологии, биологии — игрокам, прошедшим определенные курсы, даже будут выписывать сертификаты.

По подсчетам Даниэла Лафлина, менеджера образовательного проекта NASA, потенциальная аудитория «Астронавта» — 40-60 млн человек по всему миру.

«Пришло время игр, — говорит исполнительный директор Project Whitecard Халед Шарифф. — Наша задача — вдохновить молодежь, привить ей любовь к космосу. Мы заинтересовались загадками вселенной, когда смотрели сериал «Звездный путь» и читали книги про первых астронавтов. Современные дети полюбят космос, играя в Astronaut: Moon, Mars and Beyond».

Темп игры можно будет выбирать самому. Хочется читать книги — сидите на базе и занимайтесь исследованиями, хочется экшена — берите марсоход и изучайте карту.

Для «Астронавта» уже придумали свой поджанр, eFPS (exploration first person shooter) — исследовательский шутер. У игры ожидается довольно динамичный геймплей, однако, чтобы успешно проходить миссии, «нужны будут тренированные мозги, а не пальцы». Пока эта цитата никак не подтверждается: на сайте NASA есть слайд-шоу (*ipp.gsfc.nasa.gov/mmo/mmo_demo_1.php*), но сделано оно из едва ли десятка мелких серепьких скриншотов. Лафлин говорит, что это только начало. В конце зимы на Steam должна появиться полноценная демоверсия, **MoonBase**, состоящая из нескольких лунных миссий. Возможно, она уже появилась — проверяйте!

Детские игры Funcom

Pets vs. Monsters — уже второй казуальный проект Funcom. В начале января началась разработка социальной MMORPG Board with the World.

У **Funcom** появилась дочерняя компания **SweetRobot** (***www.sweetrobot.com***), которая займется разработкой и изданием казуальных и социальных онлайновых игр. Под «казуальной» аудиторией, что интересно, понимаются не секретарши и скучающие офис-менеджеры, а дети 8-12 лет.

Первый проект SweetRobot — игра **Pets vs. Monsters** (***www.petsvsmonsters.com***) про всадника, который скачет на панде/волке/льве и сражается с акулами, роботами и жуками. Графический стиль и цветовая гамма напоминают World of Warcraft, а интерфейс — Diablo, но ведь это *мы* знаем, а не младшеклассники. Игра разрабатывается уже два года и в начале 2010-го перешла в стадию бета-теста.

«Привет, это про меня новости пишут!»

Такими словами вас встретит официальный сайт Эрика Эставилло.

Эрик — интернет-знаменитость. Он прославился тем, что подавал судебные иски к **Sony**, **Nintendo** и **Microsoft** и, естественно, **Blizzard**. Последняя, напомним, обвинялась в том, что получает с игроков дополнительную прибыль, вводя их в заблуждение. Логика такая: основная часть игрового процесса — это выполнение квестов, а чтобы выполнять квесты, надо активно перемещаться по игровому миру. Но пока не купишь маунта или не прокачаешь до приемлемого уровня ускоряющие способности — вынужден сутками ползать по Азероту черепахой. А чем больше времени ты ползаешь туда-сюда, тем меньше полезных действий делаешь и тем дольше тебе нужно играть, чтобы достичь хоть какого-то прогресса. А значит, и больше платить — на основании этого Эрик требовал присудить ему $1 млн в качестве компенсации и обязать Blizzard внести ряд существенных изменений в игровой процесс. Почему целый миллион? Потому что Эрик страдает множеством психических заболеваний (боязнь открытых пространств, депрессия, панические расстройства и т.д.), из-за них не может полноценно общаться с людьми, и онлайновые игры — все, что ему остается.

После этого иска у Эставилло появились фанаты, и Эрик завел для комьюнити сайт (***estavideo.bravehost.com***). На нем выложены тексты исков, советы для новичков в MMORPG, игровые рецензии, которые пишет сам Эставилло, и — не ждали? — фотографии «самых сексуальных девушек игровой индустрии». В подборку попало десять девушек, в том числе Кристина Ли (PlayStation Network), Морган Вебб (G4TV) и, конечно, Фелиция Дэй — обворожительная солистка группы **The Guild**. Эставилло всячески подталкивает посетителей к общению: ему можно писать на ***uy1uy1uy@hotmail.com***, ***slurpiy@live.com*** или искать в Skype по нику ***Vincint19***. Будете писать — не забывайте, пожалуйста, о целом букете его душевных расстройств. ■

Олег Чебенеев

В 1966 году, когда наши родители, склонившись к ламповому телевизору, слушали послания Брежнева, на американском телевидении запустили пилотную серию **Star Trek** («Звездный путь») — киносаги об экипаже исследовательского звездолета «Энтерпрайз» под командованием капитана Джеймса Кирка. Сериал пользовался переменной популярностью, его то и дело переносили, а иной раз и вовсе снимали с проката, но дело было сделано — у «Звездного пути» появились рьяные фанаты, треккеры.

В то время говорящий ящик нечасто радовал зрителей фантастикой, а тут были хоть и картонные, но звездолеты, хоть и выкрашенные краской, но инопланетяне, хоть и похожие на карманные фонарики, но бластеры. Благодаря активности треккеров космическая сага растянулась на десятилетия: по мотивам **Star Trek** сняли одиннадцать полнометражных фильмов, мультипликационный сериал и несколько сезонов обычных сериалов. За ними, естественно, потянулись книжки, сувениры, комиксы, компьютерные игры, и сегодня «Звездный путь» — одна из самых проработанных фантастических вселенных.

Получить лицензию на создание MMORPG в таком мире — большая удача и в то же время серьезный вызов. Да, вам обеспечены толпы поклонников, но только при условии, что вы в точности воссоздадите вселенную космосаги. А как это сделать, когда в детально прописанной истории Star Trek концентрация событий в минуту такая, что сюжет MMORPG и вклинить-то некуда!

Космошоу

Судьба играет со **Star Trek Online** те же злые шутки, что и с оригинальным сериалом. С 2004 года разработкой STO занималась студия **Perpetual Entertainment**. Был готов движок и графика, но в 2008-м Perpetual обанкротилась, права на разработку перешли к **Cryptic Studios**, которая сейчас занимается тестированием игры. Как Cryptic обошлись с наработками Perpetual, не очень ясно: по одной информации, им достался только концепт-арт, по другой — студия делала с нуля все. Как бы то ни было, европейский релиз назначен на пятое февраля, а мы провели все новогодние праздники в закрытой бете.

Итак, в Star Trek Online 2409 год — один из наиболее безопасных с точки зрения развития сюжета. После событий последних серий Star Trek прошло больше 20 лет, основные герои умерли или ушли со сцены.

Устройство мира осталось таким же: во вселенной существует Объединенная Федерация Планет, цели и задачи у нее те же — изучать неизведанные миры. Пилоты Федерации руководствуются девизом первых исследовательских звездолетов — «Наша цель: смело идти туда, где не ступала нога человека» — и стараются действовать честно и бескровно. Однако сейчас Федерация охвачена войной — в который уже раз! С одной стороны наседают несносные клингоны, которым дай только повод для драки, с другой — борги, стремящиеся всех под себя подмять (подробнее об основных расах Star Trek читайте на врезке на 186 странице). В это смутное время каждый капитан на счету.

Создание персонажа в STO — процесс долгий и увлекательный. Cryptic вообще знаменита своими навороченными редакторами внешности — вспомните **City of Heroes** или **Champions Online**. Здесь студия пошла еще дальше. Экспериментировать можно с портретами не только землян, но и многих других рас Star Trek: вулканцев, ференги, андорианцев... Десятки ползунков позволяют создать хоть точную копию себя любимого, хоть уродца, какого галактика еще не видела. Можно вывести свой вид гуманоида, прилепив персонажу конечности разных инопланетян; добавить агрессивные шрамы и татуировки; выбрать униформу и расовые бонусы. Пара часов креатива — и наш вислоухий исследователь с планеты Чупакаброс-3 готов приступить к службе.

Капитанами не рождаются, капитанами становятся. Поэтому не ждите, что вам преподнесут на

Редактор внешности в игре потрясающий. Можно таких инопланетных уродцев создать, что Джабба Хатт покажется милашкой.

Так выглядит галактическая карта. Кораблик по ней двигается быстро, так что перелет между разными системами не занимает много времени.

Прометей — самый мощный корабль Федерации, мечта любого игрока в Star Trek Online.

блюдечке корабль и преданную команду. Преподнесут... но не сразу. Начинаете вы обычным офицером, который только недавно окончил обучение в академии и вместе с остальными членами экипажа направляется в колонию Vega. Интерком передает оттуда сигнал бедствия, и долг корабля Федерации — оказать помощь.

События разворачиваются стремительно даже в начале игры. Перестрелки внутри атакованного боргами крейсера, высадка на захваченную планету, спасение заложников, возвращение в космос и эпическая битва с гигантским кубом — флагманским кораблем врагов... В общем, когда к концу учебной миссии вы вернетесь на Землю и предстанете перед адмиралом, вас признают героем и вручат капитанский значок. Тут, собственно, и начнется игра.

Под флагом Федерации

Вместе с капитанским значком игрок получает множество боевых заданий. Практически все они относятся к категории «найти и уничтожить». Даже мирные с первого взгляда поручения заканчиваются кровавыми разборками. Вас могут попросить сопроводить на родину дипломата союзников, который в итоге обернется полиморфным чужаком, и его придется — правильно — догнать и убить.

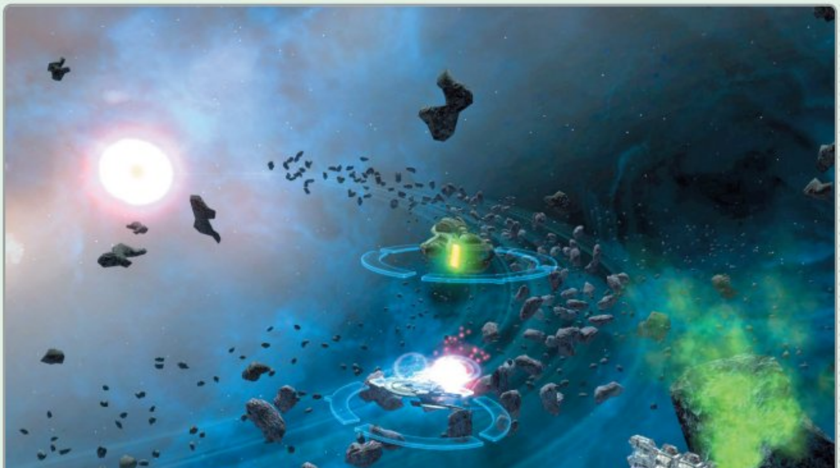
Все, кто смотрел одноименный сериал, знают, что Объединенная Федерация Планет не военная структура, а капитаны у нее на службе не мясники, выпускающие торпеды, едва завидев НЛО. Главная задача Федерации — исследовать отдаленные уголки вселенной, находить новые виды разумных существ и налаживать с ними сотрудничество. Все недоразумения герои космооперы решали дипломатически, смекалкой, и только если совсем припрет — открывали огонь. Поэтому решение разработчиков превратить STO в военный космосим и оставить за бортом социальную часть поддержали далеко не все фанаты.

Выполняя сюжетные задания и патрульные миссии, новички знакомятся с вселенной Star Trek, узнают о местных расах и технологиях — например, таком полезном устройстве, как интерком. С его помощью можно связаться с квестовым NPC, даже если он протирает штаны на другом краю галактики, отрапортовать о выполненном задании и сразу же взять новое. Другой чудо-девайс, репликатор, позволяет сбагривать по дешевке трофеи, не наведываясь к торгашам. Экономия времени налицо.

Экшен происходит в основном в открытом космосе — самой отлаженной и заполненной контентом части игры. Карта галактики напоминает трехмерный аквариум, в котором плавают звездные системы и метеоритные поля, а между ними носятся стайки кораблей. Перелет между соседними планетами занимает всего несколько секунд. Достаточно подлететь к объекту, как табличка на экране предложит варпнуться внутрь. Щелчок мышью — и вы на месте. Реалистичностью, конечно, и не пахнет, зато даже сорокалетний поклонник Star Trek разберется, как с Земли добраться до Терра Новы.

В отличие от **EVE Online**, управлять кораблем в STO нужно с клавиатуры. Хороший капитан должен уметь не только остервенело долбить клавишу «пальба из всех орудий», но еще контролировать дистанцию до цели, вовремя переключать энергию с одних модулей на другие, подставлять под удар самые защищенные части корабля и при этом держать свое корыто под таким углом, чтобы пушки не простаивали. Тактических вариантов море, и дуэль даже с крохотным суденышком длится минут десять. Крупный корабль можно вообще пилить часами, так что война в космосе — занятие для терпеливых.

Со временем можно подобрать кораблю начинку из мощных артефактов и набрать в команду опытных офицеров — это еще больше расширит тактический арсенал. Но умирать все равно придется часто. Врагов всегда больше, пушки у них дальнобойнее, а двигатели быстрее. Хоро-



В STO не самый реалистичный космос, но некоторые системы выглядят очень красиво. Особенно если вблизи находится планета-гигант или пояс астероидов.

Расы Star Trek

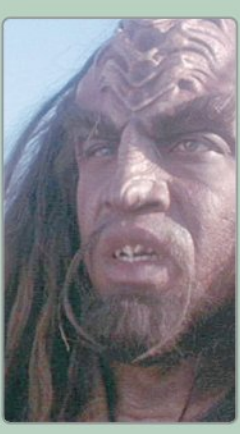
Официально в Star Trek Online доступно две игровые расы — земляне и клингоны, но с помощью редактора персонажа можно создать хоть черта лысого. Кроме того, во вселенной вы постоянно будете сталкиваться с самыми разными гуманоидами — хитрыми, простодушными, коварными, добрыми, честными, отважными, злыми, с телепатами, жадинами, воинами, жрецами, пророками... Вот лишь четыре наиболее известных расы «Звездного пути».

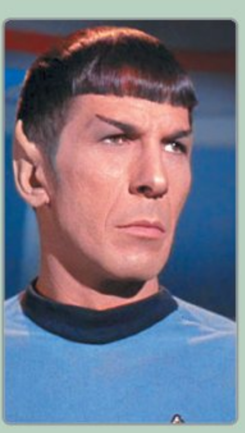
Борги →

Борги — это киборги, выходцы из Дельта-квадранта космоса. В процессе эволюции они утратили чувства, характерные живым существам, и индивидуальность. Любая новая информация, особенно о неизвестных видах гуманоидов или оружия, тут же анализируется боргом, передается коллективному разуму и скоро становится доступна всем боргам. Главная цель этой расы — достигнуть совершенства, принудительно ассимилируя организмы, знания и технологии других миров. Из-за этого борги считаются одной из самых опасных и устрашающих рас в галактике.

Клингоны →

Раса воинов с планеты Ко'ноС, высоко ценит древние традиции, честь и боевую отвагу. Клингоны значительно сильнее и выше среднего человека, имеют несколько желудков и легких и живут до 150 лет — хотя редко до них доживают, так как гибнут в боях. Один из первых контактов между людьми и клингонами закончился кровопролитием, и за сотни лет обе расы так и не смогли уладить конфликт. Впрочем, земляне — не единственные, кто с ними воюет: из-за повышенной агрессивности клингоны в плохих отношениях со многими народами, входящими в состав Федерации.





← Вулканцы

Если бы не специфичное строение ушной раковины и особая форма бровей, вулканца можно было бы легко спутать с человеком. Как и клингоны, вулканцы выносливее людей и живут на порядок дольше — считается, что так они приспосабливаются к суровым условиям жизни на родной планете. Вулканцы с детства развивают способность контролировать свои эмоции, следуют железной логике и с возрастом преуспевают настолько, что многие убеждены — у них нет души. Эта раса была одной из четырех, основавших Объединенную Федерацию Планет, наряду с людьми, андорианцами и телларитами.

← Ференги

Уродливые по земным меркам существа, которые руководствуются исключительно соображениями собственной выгоды. В основе культуры ференги лежат принципы капитализма: они молятся и приносят денежные жертвоприношения Пресвятой казне, рай в их понимании — Божественное казначейство, а ад — Хранилище вечной нищеты. Мужчины-ференги имеют значительно больше прав, чем женщины. Из-за своей склонности и корыстолюбия ференги не имеют близких отношений с другими расами, но и войн ни с кем не ведут.

шо еще, что корабль в случае смерти не отбирают: можно возродиться в той же системе и продолжить истреблять оппонентов как ни в чем не бывало.

Рэмбо в космосе

Если в космосе важнее всего тактика и терпение, то пешие бои — это чистокровный экшен. Два вида оружия и отряд из четырех помощников — все, что нужно, чтобы пробежать с ветерком любую карту, будь то отсеки корабля, лесная чаща или заброшенный храм.

Самое интересное, что разработчики умудрились реализовать в игре паузу, даже если в инстансе есть другие игроки. Короткая заминка позволяет быстро оценить ситуацию, выбрать приоритетные цели и отдать приказы помощникам. А чтобы ей не злоупотребляли хулиганы, есть встроенный кулдаун (то есть некоторое время после использования опция недоступна — это делается для того, чтобы игроки не жали кнопку «пауза» ежесекундно). В итоге STO — первая онлайновая игра с кнопкой паузы и одна из первых онлайновых RPG, где есть физика — ну, или ее подобие. Каждый раз, когда герой спотыкается о железобетонную балку или булыжник, они отлетают на несколько метров, словно воздушные шарики (то ли гравитация шалит, то ли разработчики схалтурили).

Стрельба в STO отличается от боевки в других MMORPG. Тут она не похожа на шутер: вместо того, чтобы ловить голову врага в прицел, достаточно выделить цель клавишей Tab и спустить курок. Игра автоматически просчитает все формулы-бонусы и выдаст урон. У каждого ствола есть три вида атаки: стандартная, особая (у пистолетов двухсекундное ошеломление, у винтовок — снайперский выстрел и т.д.) и удар прикладом в лицо. Некоторые типы урона лучше действуют против роботов, некоторые — против живых организмов или конкретных рас. Но глубины космических битв здесь нет. Чтобы уложить любой вражеский отряд, достаточно спамить одну-две кнопки и отбегать за спину телохранителей, когда оппоненты пробивают щит. Разработчики обещают, что в релизе можно будет проводить комбинации из выстрелов и умений и за счет этого быстрее уничтожать разную нечисть.

Во время первого наземного задания вам вручат базовый комплект снаряжения (кит) — он определяет ваш класс. Тактический кит повышает огневую мощь группы, инженерный дает доступ к гранатам, полевым турелям и полезным гаджетам, рукопашный обучает кунг-фу, а научный — умению воскрешать союзников и демонтировать вражеские пушки. Чем круче комплект снаряжения, тем больше в нем зашито уникальных способностей, самые продвинутые обновки идут в награду за выполнение важных сюжетных миссий. Комплекты можно легко менять, так что если вам надоест быть Рэмбо — в технаря можно превратиться очень быстро.

От прапора до адмирала

Служба на благо Федерации открывает молодому исследователю множество перспектив, и в первую очередь это возможность подняться по карьерной лестнице. Все игроки стартуют в звании прапорщика (Ensign), каждые десять уровней на погонах появляется новая звездочка, а венцом успеха считается звание адмирала. По мере карьерного роста вам открываются новые способности

Космическая станция в Солнечной системе — самая загруженная. Здесь всегда можно увидеть корабли других игроков и пообщаться с лидерами Федерации.

Внутри станции легко заблудиться. Разработчикам предстоит еще немало работ по улучшению карты.

и корабли, да и задания становятся серьезнее.

Прокачивать можно не только своего героя, но и весь экипаж. Скитаясь по галактике, игроки будут находить себе попутчиков-офицеров, смогут менять им внешность и специализацию, брать с собой на планетарные вылазки и обучать уму-разуму, вкладывая заработанные очки. Навыки подопечных полезны не только во время наземных перестрелок, но и в космических баталиях: чем лучше прокачаны ваши офицеры, тем больше бонусов будет у всего корабля.

Жаль, что члены команды всего лишь послушные куклы, с которыми даже поговорить нельзя. Если бы разработчики добавили интерактивности и задали характер каждому члену экипажа или даже дали бы возможность брать на борт других игроков, STO стала бы намного атмосфернее. Но приходится довольствоваться тем, что есть. Зато здесь просто рай для любителей настраивать все под себя. Каждый корабль поддается тюнингу, даже капитанский мостик можно обставить по-своему.

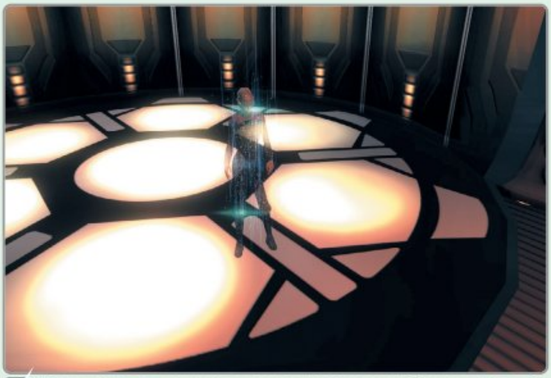
Клингонская кровь

Когда вы наберете достаточно опыта в боях за Федерацию, появится возможность играть за клингонов (есть шанс, что в релизной версии они будут доступны сразу; а чтобы поиграть за эту расу в бете, нужно было выполнить определенные условия). Капитан-клингон стартует с нуля на своей планете и с самых первых минут постоянно воюет — клингоны никогда не церемонятся с врагами и все вопросы решают силой, а когда рядом нет подушек для битья, переключаются друг на друга.

Вообще клингоны — идеальный выбор для PvP. Во-первых, у них есть корабли-невидимки и эффективное наземное оружие. Во-вторых, все идет к тому, что этой расе придется качаться в PvP-зонах, отстреливая пилотов Федерации, — еще за месяц до релиза Cryptic не успела наполнить клингонскую территорию PvE-контентом, и вряд ли к выходу игры что-то изменится. Впрочем, особой нужды в пилотах-землянах нет: воинствующие клингоны с удовольствием дерутся и между собой. Игра автоматически определяет вас в один из влиятельных домов — пожалуйста, сколько угодно отстаивайте его интересы в междоусобной бойне.

К сожалению, сейчас набить трюм взрывчаткой и улететь чинить диверсии в тыл вражеских секторов нельзя. Клингонам для полетов доступна небольшая часть галактики, а все конфликтные сектора — инстансы. Разработчики хотят сделать огромные карты, ввести полноценную борьбу за территории, но займутся этим только после релиза. А пока, чтобы поучаствовать в боях, нужно подлететь к горячей точке и записаться в очередь. Когда с обеих сторон наберется достаточно участников, вы встретитесь в отдельной песочнице и сможете вволю пострелять — действо чем-то похоже на бэттлграунды в **World of Warcraft**.

В PvP «Звездного пути» много ограничений, нет свободного лута и прочих хардкорных элементов, однако в бета-тесте бои с игроками показались нам намного интереснее однотипных миссий. Когда вместо компьютера вражескими кораблями управляют опытные пилоты, долгие и нудные сражения превращаются в красочные баталии, где на первый план выходят стратегическая смекалка и грамотный тимплей. Разработчикам нужно только добавить смысла PvP-битвам: пока все, на что могут рассчитывать игроки, — это опыт и медали.



Как и в сериале, игроки могут телепортироваться с корабля на планету и обратно через специальный лифт The Bridge.

■■■

Научно-фантастические онлайновые игры выходят нечасто, и одним лишь сеттингом Star Trek Online уже вызывает интерес. Но пока игра не смотрится убийцей EVE Online: да, здесь есть наземные бои, больше свободы в управлении кораблем, но в целом STO — это не хардкорный космосим, она намного проще и ближе по духу предыдущему творению Cryptic — Champions Online. Кроме того, по бета-версии не очень понятно, в какую аудиторию метят разработчики.

Поклонники сериала ждут от Star Trek Online возможности исследовать неведомые миры, находить затерянные планеты и артефакты, — а сейчас 3D-аквариум тесноват для полномасштабных исследований и вместо заиллюминаторных красот искателям приключений предлагают космические бои. Впрочем, на подходе конструктор для создания новых карт — система Genesis, с появлением которой галактика расширится в несколько раз. На момент написания статьи Genesis еще не установили на тестовый сервер, но разработчики говорят, что игроки смогут кастомизовать звездные системы так же тонко, как и внешность своего героя: выбирать сценарии и скрипты, расы и аномалии. И как только система будет сгенерирована — отправляться туда за приключениями.

В сравнении с другими MMOPRG игре не хватает глубины, но работы в этом направлении ведутся постоянно. Вместе с официальным релизом, например, в STO появится крафт. Уже сейчас известно, что игроки смогут собирать ресурсы и сканировать аномалии в космосе, отвозить полученные данные и артефакты на планету Memory Alpha и проводить там исследования. Наградой станут рецепты, из которых собираются инопланетные пушки и гаджеты. Подход оригинальный и в духе Star Trek, но сработает ли, мы увидим только после релиза — ждите полноценной рецензии в одном из весенних номеров. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Облегченная версия EVE Online с земными боями в духе Star Wars: Knights of the Old Republic. От «Звездного пути» осталось одни названия.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **95%**

Олег Чебенеев

Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited

- **Жанр**
  Классическая настолка в онлайне
- **Издатели**
  Atari
  Codemasters
- **Разработчик**
  Turbine, Inc.
- **Бизнес-модель**
  Бесплатно или $15/мес
- **Скорость связи**
  От 128 Кбит/с
- **Трафик**
  5-10 Мб
- **Сайт игры**
  www.ddo.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Жанр MMORPG уже давно разделен на два лагеря: есть миры, за доступ к которым приходится ежемесячно платить, и есть условно-бесплатные игры, где деньгами можно делиться строго на добровольных началах. Но иногда случается, что игра переходит из первой категории во вторую. Например, если издатель решает, что для какой-то страны лучше подходит другая бизнес-модель или если игра начинает умирать от недостатка подписчиков.

Похожая история случилась и с **Dungeons & Dragons Online: Stormreach**, о которой до недавнего момента вообще мало кто слышал (мы в свое время поставили игре 6,5 баллов, и лишь с авансом, что геймплей доведут до ума). Но совсем недавно разработчики устроили игре перезапуск — сделали ее условно-бесплатной и переименовали в **Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited**. В Америке игра перешла на новую бизнес-модель; в Европе еще нет (дает знать себя тяжба Turbine с Atari), но мы уже можем бесплатно играть на американских серверах.

А главное, после перезапуска с DDO произошли удивительные метаморфозы за считанные недели. Расстановка сил изменилась: игра из посредственной платной MMORPG стала чуть ли не самой лучшей условно-бесплатной. Более того, теперь она притягивает игроков как магнит.

Монстры ≠ опыт

Dungeons & Dragons Online — это онлайновая адаптация самой, пожалуй, знаменитой настольной фэнтези-RPG. Заполучив лицензию на разработку игры, в **Turbine** оказались в очень выигрышном положении: им не надо было выдумывать расы, классы, предысторию и правила игры — по мотивам Dungeons & Dragons уже придумано столько книг, комиксов и роликов, что материала хватит лет на пятьдесят вперед.

Все, что требовалось от Turbine, — грамотно перенести это богатство в виртуальный мир, сохранив дух настольных RPG. Но в 2006 году, когда DDO вышла, мало кто считал, что разработчики справились с этой хоть и непростой, но вполне посильной задачей. Квестов не хватало, серверы постоянно падали, даже самые простые подземелья невозможно было пройти в одиночку. Тем не менее игру не закрыли, а сегодня, три года спустя, ото всех недочетов не осталось и следа.

Можно сразу покинуть остров Картос и отправиться в Штормрич. Но тогда вы не узнаете, что стало причиной вечной зимы и где прячется Белый дракон.

Штормрич поражает своими размерами, но то, что на поверхности, — лишь вершина айсберга. Под городом тянется огромный лабиринт, уводящий глубоко в недра земли.

Без драконов в подземельях Dungeons & Dragons Online не была бы полноценной Dungeons & Dragons. Этот экземпляр встретит вас в первой же пещере.

Алтари для отдыха щедро разбросаны в начальных подземельях, но с каждым уровнем их становится все меньше. К некоторым без умения взламывать замки даже не подобраться.

Что дал перезапуск

Если взглянуть на карту, может показаться, что игровой мир невелик. Но за каждым названием скрываются десятки локаций и подземелий.

Дополнение Eberron Unlimited не только сделало игру доступной для всех, но и стало самым крупным в истории DDO. Планка максимального уровня, наконец, достигла двадцатого (это потолок в настольной D&D), а мир расширился за счет двух сетов с заданиями для героев начальных и средних уровней.

Для любителей играть боевым лекарем появился новый класс Favored soul. Как и жрец, он имеет мощные исцеляющие заклинания, но может лучше постоять за себя. Фанаты окрестили его «божественный колдун», так как в ассортименте у FS полно разрушительных заклинаний. Не забыла Turbine и про ветеранов, добавив для VIP-подписчиков возможность передавать предметы одного персонажа другому (даже те, которые закреплены за героем, Soulbound).

Начальная зона DDO сразу напомнит вам Тортаж из **Age of Conan: Hyborian Adventures**. Снова кораблекрушение, вокруг — плавающие снасти, единственный выживший — наш герой. Только вместо связанной красавицы первым встречным окажется коротышка-мародер, прибежавший посмотреть, чем можно поживиться. Новый знакомый объяснит, что вокруг небезопасно, вручит ржавый меч и отправит в ближайшее подземелье — проходить краткий курс расхитителя гробниц.

Когда выберетесь на поверхность, будьте уверены, вы уже научитесь лазить по лестницам, дергать рычаги, обнаруживать потайные двери, обходить ловушки, обыскивать сундуки и кромсать врагов. Дальше — дело за малым: освоиться на заснеженном острове Картос, решить проблему с Белым драконом и отправиться на корабле в город Штормрич, где ждут уже настоящие испытания.

Если еще полгода назад на Картосе лишь изредка можно было встретить живых людей, то теперь стартовый остров напоминает встревоженный муравейник. Повсюду бегают герои всех классов и мастей, флуда в общем чате столько, что не успеваешь читать. Особенно часто проскакивают фразы в духе «хилер ищет группу» или «группа ищет хилера» — впопыхах разработчики забыли добавить в туториал знакомство с панелью LFG (Looking for Group), и новички прибегают к старому проверенному способу.

Не в пример многим другим онлайновым играм каждый квест в DDO — целая история. Вас не будут просить прикончить десять крыс и вернуться с вязанкой хвостов. С первых же минут главного героя отправят в глубины подземелий останавливать культистов, спасать пропавших путешественников или разыскивать древние артефакты. Достаточно поговорить с NPC на главной площади — и где-то в игровом мире появится вход в отдельный инстанс, куда можно наведаться в одиночку или в компании других героев.

DDO, наверное, единственная онлайновая игра, в которой за убийство монстров не начисляют опыт. Пещеры здесь существуют исключительно для антуража: чтобы прокачаться, нужно выполнять задания, а задания нужно выполнять, совершая набеги в подземелья. У такой системы есть как свои плюсы, так и минусы. С одной стороны, подобный подход исключает надоевший большинству игроков гринд — монотонное убийство монстров ради прокачки. С другой — приходится возвращаться в одни и те же инстансы раз за разом. Большинство игроков настолько хорошо изучают Heyton Family Crypt, Underground Complex, Cannith Manufactory и другие начальные подземелья, что под конец их прохождение напоминает спринтерский забег (помните спидраны?). Ходить в такие подземелья лучше с группой своего уровня, а то, представьте, спускаетесь вы первый раз в мрачный мавзолей, с восторгом оглядываетесь по сторонам, стараясь ничего не пропустить, вслушиваетесь в голос геймомастера... а в это время товарищи уже добивают главного босса.

Расхитители гробниц

При этом в подземельях DDO шагу нельзя ступить, чтобы не угодить в какую-нибудь ловушку. Двухметровые секиры-маятники, вылетающие из пола стальные шипы, бетонные балки, готовые расплющить неосторожного искателя сокровищ... Индиане Джонсу бы здесь понравилось. Правда, хитроумные капканы не убивают сразу, а только отнимают порцию здоровья. Но так как жизнь и мана сами не восстанавливаются (чтобы их пополнить, нужно найти специальный алтарь и посидеть рядом несколько секунд), приходится смотреть в оба.

Встречаются под землей и головоломки. Рычагами, открывающими дверь, удивить кого-либо сложно. А вот над задачками, в которых нужно поворачивать краники в определенной последовательности, придется попотеть. Атмосферности добавляет суровый голос за кадром: невидимый геймомастер комментирует важные открытия, объясняет сюжетные повороты и иногда подсказывает, что делать дальше. К озвучиванию некоторых инстансов приложил руку Гэри Гигакс, один из создателей системы Dungeons & Dragons. Впрочем, хоть геймомастер и помогает делать квесты, в стычке с ватагой злобных гоблинов рассчитывать приходится только на себя.

О боевой системе DDO ходит немало споров. Хардкорные ролевики сетуют, что сражения с монстрами напоминают скорее закликивание из **Diablo**, чем настольные дуэли, где силу каждого удара определял бросок кубиков. На самом деле игра честно просчитывает все характеристики и бонусы оружия, выражая их в циферках урона. Но так как монст-

Таверны — отличное место, чтобы поболтать с другими игроками, послушать сплетни NPC и взять очередное задание.

Дизайнеры проделали отличную работу. Каждое подземелье имеет свой стиль и интересную предысторию.

Один из множества пазлов, в котором нужно отключить подачу энергии к кристаллу, поворачивая газовые краники.

ры поначалу хилые — мало кто задумывается об умениях и заклинаниях, а дальше не использует их по инерции. Пара ударов мечом — и монстр корчится в агонии, уступая место собрату. Привычной автоатаки нет, чтобы выдавать боевые пируэты, нужно активно давить левую кнопку мыши. Уклоняться от стрел и выпадов тоже приходится вручную, стрейфами. Ролевики могут ворчать сколько угодно, но крошить врагов в DDO весело, новички от такой системы в восторге.

Как создать уникума

Любое подземелье на стартовом острове без проблем проходится в одиночку, но после пятого уровня (а всего их двадцать) многие инстансы заточены под группу. Тут уже надо не просто махать дубинкой, а добросовестно выполнять свою роль в партии.

В DDO очень сложная и гибкая система развития, с помощью которой можно создать необычного бойца: любому из одиннадцати классов доступна специализация, внутри специализации можно разбросать очки умений на свое усмотрение, усилить любимые заклинания, поднять те или иные характеристики, позаимствовать способности у других классов.

К десятому уровню эльф может превратиться в эдакого мутанта со способностями воина, мага и разбойника, умеющего запрыгивать на выступы под потолком. Конечно, в бою подобный эквилибрист будет уступать чистокровным киллерам, зато играть таким персонажем намного интересней. Ко всему прочему вам не придется ждать очередного левел-апа, чтобы улучшить героя: каждый уровень поделен на пять рангов (мини-уровней), как только полоса прогресса достигает очередной отметки, вам выдают пару очков на апгрейд.

Кроме обычного опыта, за выполнение квестов начисляют Favor (аналог репутации в других MMOG), который открывает платный контент. Разработчикам, конечно, хочется, чтобы вы потратили немного долларов, но «просят» они об этом совсем ненавязчиво. Вы можете зайти в игровой магазин и купить все необходимое за реальные деньги, а можете сделать несколько сотен ходок в инстансы на сложности Elite (на ней дают больше всего репутации), заработать таким образом достаточно Favor и купить слот под нового персонажа, поиграть за монаха, расу дроу или наведаться в VIP-подземелья. В принципе, все, что есть на витрине DDO Store, можно заработать таким способом — если, конечно, не жалко времени.

На руку обновленной DDO сыграло даже устройство игрового мира. После бесшовных миров **World of Warcraft** и **The Lord of the Rings Online** сложно привыкнуть к Эберрону, целиком состоящему из инстансов. Единственное место, где могут встретиться игроки, — таверны и городские площади. Но именно такая архитектура идеально подходит для условно-бесплатной игры, и комьюнити развивается очень гармонично. Новички бесплатно исследуют примерно треть всего контента и создают массовку. Ветераны, игравшие еще в Dungeons & Dragons Online: Stormreach, продолжают вносить абонентскую плату, получая доступ ко всем локациям, классам и расам, заодно зарабатывая каждый месяц очки для шоппинга в DDO Store. Ну а те, кто предпочитает тратить деньги только на нужные вещи, покупают VIP-услуги по частям.

■■■

После перезапуска игра стала почти идеальным развлечением для любителей рыскать в подземельях. Жизнь в Dungeons & Dragons Online весьма своеобразна — делая упор на исследовании пещер, разработчики лишили игру других вещей, важных для MMORPG: крафта, социализации, развлечений, нормальной PvP-системы. В результате получилась практически синглплеерная RPG — вы играете с живыми людьми, но, как только достигнете максимальной планки и зачистите все инстансы, можете считать DDO пройденной. После ветераны еще забавляются поединками в тавернах и созданием permadeath-персонажей, которые в случае смерти удаляются навсегда, но вскоре и они откладывают DDO в сторону и терпеливо ждут, пока Turbine подкинет новых приключений. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Сменив бизнес-модель и вылечившись от тысячи багов, DDO из посредственной MMORPG превратилась в прекрасного представителя жанра... с уклоном в синглплеер.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 8,0

ОТЛИЧНО

не ошибиться с выбором
бесплатный софт и игры
из первых рук
xbox 360
ps3
новый
помещается в карман
в два раза чаще
журнал
суперцена
в два раза дешевле
удобный формат
от создателей
новости
«игромании»
игромания лайт
два раза в месяц
в продаже
подробности на igromania.ru
рекомендации
dvd в каждом номере
pc
wii
дешевле любого другого журнала
в разработке
8 гб видео
разброс мнений
psp
ничего лишнего
мультиплатформенность
nintendo ds
коды
видеомания
пасхалки
железные новинки
рецензии
видеообзоры
релизы
конкурсы
игра за минуту

Олег Чебенеев

- **Жанр**
  Псевдоисторическая гриндилка
- **Издатель в России**
  IT Territory
- **Разработчик**
  Joymax
- **Бизнес-модель**
  Условно-бесплатная
- **Скорость связи**
  От 128 Кбит/с
- **Трафик**
  4-8 Мб/час
- **Сайт игры**
  www.silkroad.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео

Похоже, российские издатели считают, что наш игрок дня прожить не может без забега в какой-нибудь азиатской MMORPG. На рынке российских онлайновых локализаций можно найти любую мало-мальски известную free-to-play гриндилку — начиная атмосферным хоррором **Requiem: Bloodymare** и заканчивая откровенным трэшем типа **Metin 2**. К выходу журнала список пополнится **Silkroad Online** — еще одним шедевром, вышедшим в Корее пять лет назад.

От Китая до Европы

Во втором веке до нашей эры в Азии появилась караванная торговая дорога, соединяющая Китай с арабскими и европейскими странами. Ежегодно с запада на восток по ней перевозили драгоценности, лекарства, коней, предметы искусства, выпивку, рабов. А с востока на запад — шелк, за что дорогу прозвали Великий шелковый путь. Оживленный торговый маршрут привлекал не только купцов, но также искателей приключений, паломников, миссионеров и, конечно, охотников за легкой добычей. Шелковый путь просуществовал дольше остальных сухопутных торговых путей, до пятнадцатого века, затем потерял свое значение, а в октябре 2005 года снова наполнился жизнью в Silkroad Online.

За несколько лет игра обросла рядом дополнений. Теперь дорога проходит от Чаньаня в центральном Китае до самого Константинополя на границе Европы и Азии, блуждать по ней могут не только персонажи-китайцы, но и европейцы, а скоро и арабы подтянутся. Разработчики уверяют, что карта мира выглядит один в один как в древние времена, только масштаб поменьше. Лукавят, конечно, но реально существующие места — город Самарканд, гору Арарат — обнаружить можно. Впрочем, историю Китая по этой игре изучать не стоит — это становится понятно с первого же взгляда на выбор героев.

Существо с головой обезьяны, странствующий некромант, пытающийся создать идеального зомби, готический варвар, амазонка, оборотень, падший ангел, оперный певец, ирландский граф. Ничего так компания, а? У всех свои причины пройтись по Шелковому пути, но додумывать их придется вам самим. Кроме внешности, герои мало чем отличаются друг от друга, и, выбрав человека-обезьяну, вы так и не узнаете, за что его наказала природа.

Охота на караваны

В Silkroad Online нет увлекательного сюжета, нет изобилия квестов, — а те квесты, что есть, отправляют убивать 1000 монстров. Думаете, преувеличиваем? Как бы не так. Вот оно: «Иди убей 1000 элементалей и собери с них 800 побрякушек». Зачем убивать, зачем собирать, что вообще происходит? — ответов NPC не дают. Как и в древние времена, Шелковый путь полон загадок.

Если бы не динамичная боевка, от беспросветного убийства монстров можно было бы тронуться умом уже через пару часов. Но герои исполняют красочные комбо, выделывают немыслимые пируэты, а монстры ложатся штабелями, подначивая игроков косить живность дальше.

Главное — дотерпеть до 20 уровня: там можно присоединиться к гильдии и стать купцом, охотником или разбойником. На трех этих профессиях и зиждется геймплей Silkroad Online.

Купец закупает товары, нагружает ими верблюдов и отправляется из пункта А в пункт Б. В городе на другом конце карты он сбывает барахло вдвое дороже, становится богаче короля, закупает товары, нагружает ими верблюдов и отправляется из пункта Б в пункт А.

Охотник выступает телохранителем. За горсть монет он сопровождает купца с караваном и пытается защитить его добро — от воров, естественно. Разбойники вычисляют, откуда и куда идут караваны, устраивают на дороге засады, грабят купцов и убивают охотников. На низких уровнях потерянных сундуков не жалко, но когда речь заходит о масштабных перевозках силами нескольких гильдий, начинается настоящая бойня — и если что-то в Silkroad Online и хочется отметить, то именно это яростное PvP.

■■■

Идея с грабежом караванов выделяет Silkroad Online из череды прочих азиатских MMORPG, но только лишь: стоит копнуть глубже — и тут же выясняется, что игра была и остается типичной гриндилкой, где путь к максимальному уровню проходит через миллионы трупов. Большинство играющих на американских серверах используют программных ботов, из-за чего каждый сервер забит под завязку и зайти в игру невозможно, пока не оплатишь премиум-аккаунт. Такая участь может постигнуть и русскую Silkroad Online — уже сейчас в бете полно персонажей с именами вроде ющцуеую, буыафп или ясичттч. ■

За пять лет игровой мир очень разросся: пешее путешествие из одного конца карты в другой заняло бы несколько часов.

ДОЖДАЛИСЬ?

Локализация очередной корейской гриндилки, которая ничем не лучше и не хуже остальных.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ
6,5
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Mass Effect 2
Runaway: A Twist of Fate
Europa 3: Heir to the Throne
Disciples 3
Avatar
The Lord of the Rings Online: Siege of Mirkwood
of Eternity
Aion: The Tower
Manhunt 2
Runaway: A Twist of Fate
The Saboteur
Colin McRae: DiRT2
Предтечи

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В ПРОДАЖЕ С 26 ЯНВАРЯ

ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

Светлана Померанцева

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

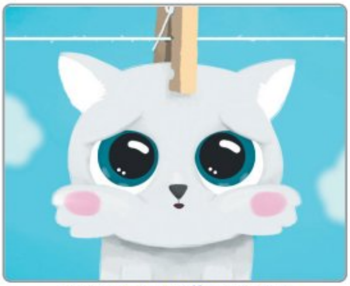
Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Музыка из точек

www.inudge.net

Новый музыкальный синтезатор, в котором мелодии можно составлять, просто кликая мышкой по экрану. Виртуальная «струна», проходящая по подсвеченным вами квадратикам, резонирует, порождая довольно забавные мелодии. Главное отличие **iNudge** от других похожих музыкальных программ — здесь не надо выделять каждый квадратик-ноту в отдельности, можно просто водить мышкой с зажатой левой кнопкой по главному окну программы и на лету менять мелодию.

Говорящий котенок



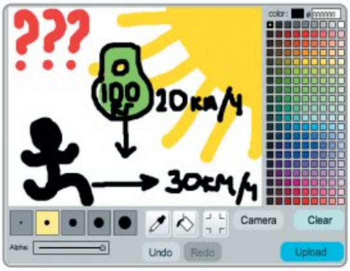
www.acapela.tv/Snowy.html

Маленький котенок, подвешенный за прищепку на бельевой веревке, умильным голоском произносит все, что вы напечатаете. Поддержка русского языка — прилагается. Ссылку на получившийся ролик можно послать друзьям. Только составляйте послание внимательно: некоторые русские слова мурзик произносит очень нечетко, особенно плохо ему удаются шипящие согласные.

Подобие образов

www.gazopa.com

Поисковики, которые ищут картинки по образу и подобию той, что вы им предлагаете, в последнее время множатся как грибы после дождя. Про некоторые мы вам уже



рассказывали. Поисковик с забавным для русскоговорящего человека названием **Gazopa** отличается от конкурентов всего одной, но крайне интересной функцией. Здесь в маленьком графическом редакторе можно нарисовать любую картинку и найти в Сети изображения, похожие на творение рук своих.

Биг-Бен онлайн

twitter.com/big_ben_clock

Твиттер-блог... лондонского Биг-Бена. Если вы по каким-то сакральным причинам не знаете, что такое «Твиттер», то поясним — это чрезвычайно популярный сетевой микроблог, размер сообщения в котором ограничен ста сорока символами. В твиттере big_ben_clock английский Биг-Бен каждый час звонит положенное число раз. Задумка настолько же глупая, насколько гениальная.

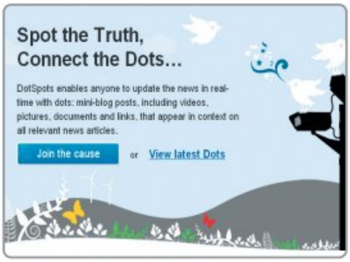
Печатай быстрее

http://klava.org

Хотите научиться печатать со скоростью мысли? Быстрее, чем пишете? Для этого совсем необязательно отправляться на курсы машинисток и тратить несколько месяцев. Можно просто в свободное время по чуть-чуть тренироваться на онлайновом

клавиатурном тренажере — например, **http://klava.org**. Слова здесь подбираются так, чтобы пальцы запоминали определенные последовательности и буквосочетания. Вы сами не заметите, как начнете печатать значительно быстрее. За месяц вполне реально нарастить скорость со ста до двухсот или даже трехсот знаков в минуту. После этого можно переходить на более увлекательные тренажеры-соревнования вроде «**Клавогонок**» (***klavogonki.ru***), о которых мы вам уже рассказывали.

Заметки на полях



http://dotspots.com

Вы когда-нибудь задумывались, что, просматривая сайты, вы можете оставлять на их полях пометки, комментарии, возникшие в процессе чтения... Это вовсе не фантастика: именно такую возможность дарит нам сервис **DotSpots**. Жаль только, что все заметки будут видны лишь тем, кто тоже зарегистрирован на сайте (сервис доступен в виде веб-приложения и в виде плагина для браузера).

Если вам что-то не понравится DotSpots (например, он не работает с некоторыми браузерами), то попробуйте похожий сервис — **YouSticker** (***yousticker.com***), работающий по принципу липких листочков.

Недостаток у этих сайтов, на наш взгляд, только один. Чтобы делать заметки, нужно совершать какие-то лишние телодвижения — устанавливать плагины, регистрироваться... Очень бы хотелось увидеть систему, которая позволяла бы вживлять комментарии прямо в тела сайтов.

Степан Селищев

ФЛЭШ ИГРЫ

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT3, есть скрины и схемы движения»).

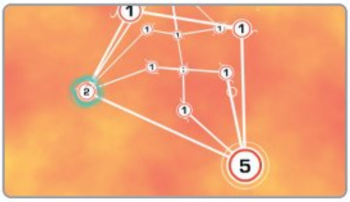
Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Вверх!

www.newgrounds.com/portal/view/511809

Чтобы дачный домик взмыл в воздух и устремился в стратосферу, оказывается, достаточно обычных воздушных шариков. Только нужно их очень-очень много. Шарики придется приделывать к крыше домика мышкой, ей же — отбрасывать в стороны падающие сверху бомбочки замедленного действия. Приготовьтесь, что после набора определенной высоты действовать придется крайне быстро, иначе все шарики полопаются и дом рухнет вниз.

Молекуломания



http://armorgames.com/play/4983/minim

Тяжела жизнь молекулярного инженера. В **Minim** вам предстоит совмещать атомы таким образом, чтобы они самоуничтожались, а размер молекулы стремился к нулю. Одна незадача — складываться могут только атомы одного веса, а при соединении они почему-то дают не большущий атом в два раза тяжелее исходных составляющих, а частичку куда меньшего размера. Кажущаяся поначалу предельно простой задачка уже к десятому уровню заставляет мозг закипеть.

Бомбовый сюр

www.arkadspel.com/games/4055/super-sloth-bomber.html

Когда-нибудь хотели попробовать себя в роли подрывника? Теперь у вас есть такая возможность. Вот только подрывником вам придется быть не совсем обычным, и взрывать предстоит тоже, хм... не совсем обычные вещи. Или не вещи... Главный герой **Super Sloth Bomber** — зверь неизвестного происхождения. Не то бобр, не то выхухоль, а может, и вовсе помесь хомяка и белки-летяги. Ему нужно защитить свой остров от нашествия неизвестных существ, которые выглядят, как... В общем, это тоже словами описать невозможно. Какие-то безумные бутоны, ежики-многоножки, раздутые коровы-грибы и еще более загадочные бестии. Вот их-то и нужно уничтожать, сбрасывая с воздушного шара бомбы.

Зарази всех

www.newgrounds.com/portal/view/520220

В **Infectonator!** у вас есть уникальная возможность стать источником смертельного вируса, превращающего людей в зомби. Единственная задача — заразить максимальное число людей, чтобы те превратились в ходячих мертвяков и доели оставшихся на уровне гомо сапиенсов. Забавная пиксельная графика, море кровищи и довольно высокая сложность на последних уровнях. Главное — не забывать, что секьюрити можно подрывать бомбами.

Схватка в аду

www.ponged.com/shootergames/madnessaccelerant-4514

Даже самый простой аркадный платформер становится увлекательным, если в него добавить немного физики и возможность не только стрелять из различных стволов, но и мутузить врагов кулаками. А уж если по мере прохождения вас еще и преследует огромный огненный демон... С этой бестией приходится сражаться в самых неожиданных ситуациях и каждый раз придумывать все новые и новые способы утихомирить громилу. **Madness Accelerant** — без всяких натяжек один из лучших beat'em up на флэше.

Тотальный массакр

www.abcjuegos.net/juego/dadgame

Dadgame — одна из самых кровавых и беспощадных флэш-аркад. Как вы думаете, что случится, если человека, работающего в офисе, перегрузить работой, взвалить на него непосильную ношу? Нет, он вовсе не уволится. Он разъярится и выйдет на улицу. А там начнет крушить, ломать, рвать на части, жечь и взрывать все, что попадется ему на пути. И ни милиция, ни спецназ, ни чудовищные роботы-трансформеры, превращающиеся в паровоз, его не остановят. ■

СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

Всех приветствую в новом году. Надеюсь, вы вышли победителями из тяжких боев с новогодними праздниками и уже успели поиграть в самое интересное, что высыпалось на магазинные полки после нашествия Деда Мороза. После того, как в прошлом номере мы анонсировали плавное изменение курса «Почты» и легкое изменение формата (напомню, теперь на вопросы отвечаем не только мы со Светой, но и другие сотрудники «Игромании», а если понадобится, будем привлекать и сторонних специалистов, разработчиков, издателей, дизайнеров, программистов... в общем, всех, кто может максимально интересно и квалифицированно ответить на ваши вопросы), на наши почтовые ящики массово посыпались письма.

Среди них оказалось неожиданно много интересных и оригинальных, из чего мы сделали логичный вывод, что курс мы сменили верно: придумывать конкретные вопросы по статьям и о журнале куда проще, а главное интересней, чем некие абстрактные вопросы на тему «игр вообще». Поэтому будем продолжать в том же духе — ждем от вас еще больше необычных и интересных вопросов, ответы на которые будет интересно почитать всем.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Привет-привет, дорогие читатели. С небольшим опозданием хочу поблагодарить всех, кто поздравил нас с Новым годом. Писем с пожеланиями удачи пришло несколько тысяч: мы, честно, не ожидали от вас такого внимания. С почтореформой задумка тоже удалась, но Старпом про это уже написал.

Раздел у нас в этом номере не очень большой (все съели горячие анонсы и рецензии), а писем хочется рассмотреть побольше, поэтому не буду многословной и давайте сразу переходить к вашим письмам.

ПИСЬМО НОМЕРА

«ИГРОМАНИЯ ЛАЙТ» И «ХАРД»

Я много слышал про «Игроманию Лайт», но покупал только однажды, еще летом. Скажите, а для чего вообще нужна эта мелкоформатная присадка к обычной «Игромании»? Тексты ведь в «Лайте» те же самые, что и в основном журнале, только много чего не хватает (нет многих рубрик, специально проверял). Так зачем мне платить еще за какой-то там «Лайт», если я и без того покупаю «Игроманию»? Вам что, деньги девать некуда? Или я чего-то недопонимаю? — *Роман Третьяков (Москва)*

МАКСИМ ЕРЕМЕЕВ, выпускающий редактор «Игромании Лайт» (РАПОРТ ВЫПУСКАЮЩЕГО НА ФРОНТАХ)

«Игромания Лайт» задумывалась как журнал для тех, кто не может или не хочет покупать толстенный талмуд со множеством рубрик, для людей, которым нужны в основном свежие рецензии и превью. Кроме того, это, безо всяких оговорок, мультиплатформенное издание: мы пишем и о PC, и о консолях. Многие материалы, даже повторявшиеся в «Игромании», появлялись в «Лайте» раньше — двухнедельный производственный цикл позволяет добиться большей оперативности. Журнал с самого начала продавался по более низкой цене. Карманный формат многим нравится больше, чем стандартный игроманский A4: легче носить, не занимает много места в сумке (или, чем черт не шутит, действительно — в кармане).

Кстати, объем и консольного, и вообще уникального, не повторяющегося в «Игромании» контента в «Лайте» растет. Недавно мы сдали второй номер за этот год, и в нем (просто для примера) всего одна рецензия дублируется из братского журнала. Так что это вовсе не «мелкоформатная присадка», ваши сведения устарели.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РАПОРТ ВЫПУСКАЮЩЕГО ПО ТЫЛУ)

Со своей стороны еще раз акцентирую внимание на главном. «Игромания Лайт» в нынешнем виде мало похожа на то, что было еще несколько месяцев назад. Дублирования материалов становится все меньше, сейчас в «Лайте» публикуются в основном уникальные тексты, которых нет в большой «Игромании». Число их будет только увеличиваться: вполне возможно, через некоторое время совпадающие материалы исчезнут вовсе.

Насчет покупать или нет — каждый решает для себя сам. Могу лишь высказать свое мнение. Еще совсем недавно покупать «Лайт» тем, кто покупает большую «Игроманию», особого смысла не было. Сейчас ситуация полностью изменилась. Если вы играете не только на PC, но и на консолях (а таких игроков в отечестве с каждым годом становится все больше), то «Лайт» — оперативный источник информации. А по совместительству еще и buyers guide: можно полистать журнал и тут же сориентироваться, что нового появилось на магазинных полках и стоит ли это что-то брать (большая «Игромания» в оперативности немного проигрывает «Лайту», тут уж ничего не поделаешь — выходит она только раз в месяц).

Если хотите еще одну аналогию: большая «Игромания» более хардкорный журнал, который освещает не только игровые вопросы, но и рассматривает индустрию в целом, да еще и смежные индустрии прихватывает. «Лайт» — это недорогое, легкое, ненапряжное чтиво, задача которого — доступным языком рассказать о самом интересном, что случилось в стане игр за последние две недели. Журналы логично дополняют друг друга, но вполне можно покупать и что-то одно, исходя из того, какой подход к играм вам ближе к сердцу.

«Игромания Лайт» удобна еще и тем, что ее можно покупать от случая к случаю. Допустим, ждете вы какие-то конкретные игры, состоялся релиз, и практически одновременно на прилавках появляется «Лайт», в котором уже все интересное про эти игры рассказано. Большая же «Игромания», вы сами это прекрасно понимаете, журнал в основном для постоянного читателя. В разных номерах бывают тексты, которые дополняют друг друга, мы иногда ссылаемся на более ранние свои статьи: постоянные читатели получают от журнала значительно больше удовольствия, чем те, кто читает нас набегами.

ПИСЬМО №1

ЭТИ ВЕСЕЛЫЕ СИМСЫ

В прошлом номере Георгий Курган написал статью про аддон к The Sims 3: World Adventures, в котором симам нужно исследовать древние гробницы. По сути, разработчики выпустили не банальное дополнение, а совсем немного поменяли жанр игры. Мой вопрос состоит вот в чем, а почему The Sims Studio не пойдут дальше и не перекроят геймплей более радикально? Ведь можно и гонки сделать, и стелс, и аркаду... Понимаю, что есть игры соответствующих жанров. Но ведь и симсоводов, которые дальше своей любимой игры нос не кажут, тоже хватает. — *Виктория Максимова*

ГЕОРГИЙ КУРГАН, редактор раздела рецензий (ОТКАЗЫВАЛСЯ ВЫБИРАТЬСЯ ИЗ ГРОБНИЦ)

Скорее всего, никто из создателей The Sims 3: World Adventures и не думал менять жанр игры. Electronic Arts просто продолжает традицию, начатую еще в The Sims 2, и создает дополнения, основанные на аддонах к первой и второй части, усложняя процесс и подстраивая его под возможности текущей версии оригинальной игры.

Это, конечно, не означает, что в будущем мир игры не изменится в каком-нибудь неожиданном направлении, но «радикально перекраивать геймплей» вряд ли кто будет —

The Sims посвящена обывателям и их обывательским проблемам, а стелс и гонки — это немного не то, чем обычно занимается средний американец: гораздо выше вероятность, что ошалевший турист залезет в гробницу на модном курорте, чем усядется за руль гоночного болида или будет прятаться от охраны в ночном музее.

Центральная идея игры — симуляция жизни. Ее можно делать сколь угодно подробной, но не хватит либо вычислительных мощностей, либо фантазии, либо сил собрать из отдельных составляющих разных жанров приличную игру. Нельзя объять необъятное, и нежелание разработчиков выходить за рамки выбранной концепции — объяснимо и понятно.

Ну а если хочется всего и сразу, то в лучшем случае получаются «Предтечи» — игра, в которой одновременно есть RPG-составляющая, шутер, езда на автомобилях, торговля и чуть ли не полноценный космический симулятор, — но более-менее внятно работает только ролевая система (подробнее об этом см. нашу рецензию в этом номере). Maxis и Electronic Arts — это, конечно, не команда энтузиастов с Украины, но если бы Уилл Райт в начале разработки вдруг решил сделать в своей игре еще и гонки (или, скажем, симулятор выпекания тарталеток), то результат почти наверняка был бы плачевным.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ВНИМАТЕЛЬНО ПРИСМАТРИВАЛАСЬ К МНОГОСТАНОЧНИКАМ)

Я тоже считаю, что создать настолько разноплановую и при этом увлекательную игру невозможно, да и не нужно. Но в онлайне существуют проекты, в которых можно обнаружить «игровые элементы» представителей самых разных жанров. Причем они очень гармонично сочетаются. Речь о виртуальных мирах наподобие Second Life. Единственное, что смущает, — это все же не совсем игры. Это именно миры, которые интересно исследовать, открывать в них все новое и новое, но никакого сеттинга, да и геймплея в них нет. Быть исследователем вы довольно скоро устанете и переключитесь на общение с другими людьми, ради которого подобные «игры» и создаются.

ПИСЬМО №2

КТО ОБЕД ЗАКАЗЫВАЕТ...

Прочитал тут вашу статью «Счастливое число «Майкрософт», посвященную Windows 7, и ужаснулся. Что, и вас мелкомягкие купили? Везде эти панегирики «семере» читаю, очевидно, что все это хорошо спланированная и финансово подкрепленная акция. Я, если честно, вообще не помню, чтобы «Майкрософт» что-то путное выпускала после Win 3.1. Просто альтернатив других нет, вот все и сидят на «форточках». Я себе честно год назад поставил «Висту», помучался с ней месяц и благополучно удалил, поняв, что «Линукс» стократ лучше. Больше к системам «Майкрософта» не прикоснусь. Но вы-то как могли продаться этому монополисту? Сколько вам заплатили? — *Алексей Сколовский (Москва)*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ПЕЛА ДИФИРАМБЫ «МАЙКРОСОФТУ»)

Алексей, давайте успокоимся и взглянем на все трезвым взглядом. Я вижу, что вы очень предвзято это письмо писали. Раз вы так уж не любите Windows, то, видимо, уже и не видите ничего хорошего во всех продуктах линейки. И мы можем сколько угодно уверять вас, что статья не имеет никакого отношения к рекламе, вы ведь все равно не поверите?!

Поэтому скажу иначе — да, статья «Счастливое число «Майкрософт» рекламная. Она рекламирует Windows 7. Вот только «Майкрософт» к этой рекламе не имеет никакого отношения. Это наша собственная реклама операционной системы, которую лично мы — практически вся редакция «Игромании» — считаем лучшей на сегодняшний день. И мы искренне полагаем, что практически всем игрокам нужно перейти на «Семерку». Потому что, если до этого они сидели на «Висте», это избавит их от кучи багов и сильных тормозов. А если они пользовались «хрюшей» — Windows XP, то пропадут проблемы с совместимостью игр, а скорость останется примерно той же (кое-где немного снизится, а кое-где возрастет).

Да, Windows 7 далеко не идеальна. Но из того, что предлагают на рынке, это сейчас лучший выбор для игроков. Вот если не играете, то есть и другие альтернативы, но все игры оптимизируются и выпускаются именно под Windows. Именно поэтому мы и написали эту статью. Я считаю ее удачной, потому что хвалим (за дело, кстати, и ругаем тоже) мы в ней ОС, которая действительно поможет людям со слабыми (и не только со слабыми) компьютерами получать от игр куда больше удовольствия. Ради этого все и затевалось. Надеюсь, я ответила на ваш вопрос.

НАШИ ПРИЗЫ

Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — одна из самых миниатюрных флэшек в мире — **Kingmax Super Stick mini** объемом 4 Гб.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (КОПАЛСЯ ВО ВНУТРЕННОСТЯХ «СЕМЕРКИ»)

Меня всегда удивляли противники Windows. Что, собственно, не нравится? То, что существует некий стандарт де-факто, под который пишется большинство программ и игр? Так это же замечательно. Что нет другой, более удачной альтернативы? Так не проблема, создавайте... если эта альтернатива будет значительно лучше Windows, то рано или поздно на нее все и перейдут.

Согласен только с тем, что Microsoft сейчас является эдаким монополистом (доли других ОС на рынке слишком низкие). Даже если кто-то сделает операционку более удобную, чем «форточка», от Windows вот так разом никто, конечно, не откажется. Поэтому нужен прорыв, новая идея, гениальная концепция... И тут у Microsoft тоже все козыри... Они держат в своих руках большинство ниточек ОС-паутинки.

Но, заметьте, у Google, скажем, получилось удачно запустить Chrome OS. Да, эту штуку операционкой можно назвать с большой натяжкой, однако на нетбуки ее охотно устанавливают, отказываясь от Linux и Windows. Вот вам пример грамотного подхода и маркетинга, которые лишний раз доказывают, что если сделать что-то интересное, то и Windows вполне можно потеснить.

На рынке мобильных устройств эти тенденции видны еще отчетливей. Там Windows Mobile конкурирует с целой плеядой альтернативных операционных систем. А сейчас вот в битву вступил Android, который лично мне (несмотря на то, что эта ОС еще очень сырая) нравится куда больше всего остального. Но среди «больших» операционок ничего лучше Windows

Отправляю вам небольшой фан-арт по игре Warhammer Online: Age of Reckoning. Это темный эльф, «Приспешник Кейна», один из моих самых любимых классов в Вархаммере. — Юлия Соколова

я пока не знаю. Соглашусь со Светой: если бы я не играл, то, возможно, сидел бы на Linux (у него есть свои преимущества), но мы же с вами геймеры, так и давайте говорить об операционных системах, которые подходят геймерам.

На Windows 7 сижу с самого первого релиз-кандидата и доволен как слон. После громоздкой и неуклюжей Vista работать с «Семеркой» одно удовольствие.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

ПИСЬМО №3

КУЙ, ЖЕЛЕЗО И ПОКА ГОРЯЧО

Привет, «Игромания». Я покупаю ваш журнал уже не первый год и, вы, наверное, удивитесь, в первую очередь открываю и прочитываю раздел «Железный цех». Не потому, что он у вас такой хороший, а потому, что мне железо всегда очень интересно. Собственно, к вопросу о качестве. Вы только не обижайтесь, но «Железный цех» — мягко говоря, не идеален. В связи с этим у меня вопрос.

Вот вы пишете довольно интересные статьи в подразделе «Аналитика», иногда встречаются веселые тестирования сразу нескольких железок. Но тут же рядом совершенно невменяемые, на мой взгляд, обзоры «компьютеров в сборке», «тестирование ноутбучных мышек», «стотыщпятьсотый раз подряд тестирование ноутбуков за бешеные деньги». Оно вообще для кого? Явно не для простых смертных.

«Горячая линия» тоже удивляет. То вы там интересные вопросы ставите, про которые хочется читать, думаю, всем. То на полстраницы разбираете какую-то одну виндовую ошибку, которая встретилась только у автора данного конкретного письма и никому больше, кроме него, не интересна. А скорее всего, и ему тоже не интересна, потому что журнал ведь выходит не на следующий день, как человек вам письмо прислал, и, наверное, он уже нашел ответ где-то еще. — *Антон Чащин (Санкт-Петербург)*

АЛЕНА ЕРМИЛОВА, редактор рубрики «Железный цех» **(СКРЕЖЕТАЛА ЖЕЛЕЗОМ)**

Привет, Антон! «Железный цех» у нас и правда не идеален — и в первую очередь потому, что каждый месяц в мире появляется стотыщпятьсот новых железок, о половине из которых нам хочется написать и о четверти которых нужно написать обязательно, а страничек в разделе всего двадцать-тридцать, уместить туда все не получается.

В то время как весь журнал рассказывает о жизни сквозь призму игр, мы стараемся писать о жизни сквозь призму новых железных технологий — и прежде всего тех, что затронут игровую индустрию. Сейчас, например, выходит новое поколение видеокарт AMD, появляются первые одночиповые решения, на которых Crysis идет без тормозов! Естественно, они очень дорогие и, возможно, пока даже не продаются в России, но мы никак не можем их пропустить, не можем не рассказать, как они работают и чего вам ждать дальше.

Вообще, мы сейчас перерабатываем концепцию «Железного цеха». Еще полгода назад мы, например, тестировали разные новые железки, многие из которых стоили, вы правы, как самолет. Теперь мы выбираем доступную по цене технику либо такие устройства, на примере которых можно рассказать о только-только появившихся технологиях. Да, мы пишем о двадцатикилограммовых монстрах с RAID-массивами, 3-way SLI связками и водяным охлаждением, хотя понимаем, что не все их могут купить — за двести-то тысяч рублей. Да или даже за пятьдесят. Но ведь вам куда интереснее читать не сухую теорию о том, чем неудобен PhysX, а обзор работающего компьютера с технологией NVIDIA Multi-Card, видеть живые результаты, верно?

Или вот другой пример — этого номера. Недавно Acer выпустила ноутбук с поляризационным экраном. Сам по себе он совершенно неинтересен — таких Aspire в каждом магазине пруд пруди. Но он работает в режиме пассивного стерео, и потому мы тут же взяли его на тест, чтобы объяснить вам — как.

А в «Горячей линии» мы, как вы понимаете, вопросы не выдумываем и разбираем только те, что присылаете вы. Их очень интересно читать, кстати: по присланным вопросам можно даже отслеживать, что вас сейчас интересует, в какие игры вы играете, какое железо покупаете. Например, в октябре приходили вопросы о вылетах «Зова Припяти», в ноябре вы спрашивали, чем отличаются разные версии Windows и почему новый Call of Duty выдает ошибки в духе «память не может быть read», а под Новый год задумались, видимо, о подарках и стали подбирать совместимые с уже имеющейся системой процессоры и видеокарты.

Вопросов приходят тысячи — длинные и короткие, про железо и софт, про старые и новые игры и даже про мои планы на вечер. В журнале мы стараемся отвечать либо на общеинтересные, либо на узконаправленные, но только те, которые волнуют многих. Про виндовые ошибки, например, спрашивает каждый второй. «Не виден диск в «Моем компьютере», «Игра не может найти нужный dll — что это вообще такое?», «Выдает ошибку lsass.exe»... мы понимаем, что к выходу журнала половина этих проблем будет решена. Но они решены не всегда верно и не всегда вами (ходите ведь на поклон к друзьям-технарям и к старшим братьям?). Поэтому, если какой-то даже очень узкий вопрос задают несколько читателей, мы отвечаем на него в журнале — ведь он вас волнует.

ПИСЬМО №4

МАЛЕНЬКИЙ ОНЛАЙН

Teeworlds (см. статью про эту онлайновую игру в «Игромании» №1/2010. — *Прим. редакции*) — великолепна. Дико благодарен вам за то, что вы написали про эту игру, иначе бы я про нее никогда не узнал. Не пойму только, почему поставили восемь баллов, а не девять с половиной, ну да ладно... Вопрос в другом. Почему вы редко пишете про такие вот маленькие, но иногда чудовищно увлекательные онлайн-игры? Помню, про «Солдата» рассказывали, теперь вот, спустя не-

Привет, «Игромания», Поиграв в «Сталкер», вдохновился созданием «Грозы». Лучшим материалом посчитал бумагу: это гибкий, легко поддающийся модификации материал. На изготовку ушло около месяца. В автомате куча мелких деталей, скопированных с настоящего образца. Все чертежи, по которым спроектирован автомат, уникальны. Вот спешу поделится автоматно-гранатометным комплексом. — Сергей(MertsaLov) Мерцалов.

2010 Февраль February

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
6	1	2	3	4	5	6	7
7	8	9	10	11	12	13	14
8	15	16	17	18	19	20	21
9	22	23	24	25	26	27	28
10							

Издатель Electronic Arts **Разработчик** Visceral Games

2010 Февраль February

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
6	1	2	3	4	5	6	7
7	8	9	10	11	12	13	14
8	15	16	17	18	19	20	21
9	22	23	24	25	26	27	28
10							

Издатели Electronic Arts **Разработчик** EA Los Angeles

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания**»: **Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания**»: **Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

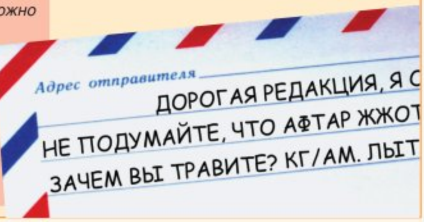
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания**»: **Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по* ***SMS****, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



сколько лет, про Teeworlds. Наверняка же подобной «мелочи» выходит много, но журналы про нее почему-то молчат. Из-за чего такая несправедливость? — *Тимур Рахметов*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ВЫИСКИВАЛА САМОЕ НЕОБЫЧНОЕ)

Тимур, мы бы с радостью писали хоть о десятке таких интересных маленьких игр каждый номер. К сожалению, по-настоящему увлекательных среди них очень немного. Несмотря на то, что всяких браузерок каждый месяц рождается целый выводок, почти все они слеплены по единому шаблону, различаются только графикой и иногда сюжетом (если он вообще есть). Не думаю, что про такие игры стоит рассказывать. А вот про проекты уровня Teeworlds будем писать обязательно. Кстати, раз вы любите такие вот небольшие онлайновые игры, обязательно прочитайте нашу рецензию на Altitude в этом номере — она как раз из этой категории, почти всей редакцией рубимся в нее уже больше месяца.

ПИСЬМО №5

КРОВНЫЕ УЗЫ

Здравствуйте, Светлана и Алексей! Мой вопрос будет немного странным, но все же. Никому из разработчиков не приходила в голову такая мысль, как общение с геймерами по поводу разрабатываемых игр? Какую возможность игроку добавить? Как построить геймплей? Я таких форумов не встречал. Есть ли они вообще? Если да, то где и с чем их едят? — *Степан JedeR'а Бердинских*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СТРОЧИЛА ПЕТИЦИИ)

Какого-то специального места, где все разработчики общались бы со всеми игроками, конечно, нет. Зато у большинства игр есть свои собственные сайты, на которых, в свою очередь, обычно имеются форумы, и уже на этих форумах чаще всего можно найти раздел, где можно оставить послание девелоперам. Чем меньше компания, тем внимательнее она обычно прислушивается к мнению комьюнити. К крупным же воротилам игрового бизнеса иногда приходится стучаться при помощи петиций, подписанных несколькими тысячами поклонников игры. Да вы и сами про это знаете — на страницах «Игромании» мы довольно часто публикуем новости по этому поводу.

ПИСЬМО №6

БОЛЬШИЕ ДЕТИ

Действительно ли взрослые геймеры — большие дети? Вот я считаю, что нет, хоть мне самому только тринадцать. Просто мне так мама говорит, но я с ней спорю, ведь стариков, играющих в шахматы, не называют большими детьми! — *Кирилл Резников*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (С УПОЕНИЕМ ИГРАЛ ДО СТАРОСТИ)

Почему-то некоторые люди упорно считают любые проявления игр — детской забавой. На самом же деле игровой процесс — это форма обучения. Способность мозга получать, перерабатывать и оперировать новой информацией. Да, такое вот страшное определение... Собственно, эволюционно игра — это основной способ приобретения новых навыков. Для того она и была изобретена природой.

Если человек в каком-то возрасте перестает играть — это значит, что он полностью остановился в своем развитии. Дальше двигаться некуда — все, приехали. Но такое случается крайне редко. В том или ином виде игры присутствуют в жизни любого человека. Для кого-то игра — это его работа (наверное, это самые счастливые люди на свете, те — кто воспринимает свою работу как игру), для кого-то — дети, машины, приготовление пищи, бизнес, собирание марок, общение с друзьями... В общем, любая область, где человек совершенствуется и чему-то учится.

Принципиально компьютерные игры ничем от перечисленного не отличаются. В основе лежит тот же самый процесс — обучение и удовольствие, с этим связанное. ■

Чудесная фотожаба, которая наверняка рассмешит всех, кто играл в Osmos. Идея и реализация — братья Проскурины (Павлоград).

КОДекс

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Fate: The Traitor Soul

Во время игры нажмите **Ctrl** + **Shift** + ~ (тильда). В нижнем левом углу экрана появится консоль. В нее вбивайте коды:

Fame — дает 1000 очков славы

Experience — 5000 опыта

Gold — 500 000 золота

Blood — включает отображения крови

Noblood — отключает кровь

Ascend x — подняться на **x** этажей подземелья вверх (вместо x печатайте число)

Descend x — опуститься на **x** этажей вниз

Discoverall — открывает карту текущего уровня

Fountain of Wellness — создает фонтан, который восполняет ваши здоровье и ману

Fountain of Health — фонтан только здоровья

Fountain of Mana — только маны

Fountain of Stamina — фонтан выносливости

Shrine of Learning — создает алтарь, который оказывает случайный позитивный или негативный эффект на героя

Fate Statue — статуя, призывающая случайного монстра или дающая два драгоценных камня

Magic Anvil — магическая наковальня, дающая случайный позитивный или негативный эффект какому-нибудь предмету в инвентаре

Dumpmap — создает в папке игры файл **maze.txt** с текстовым описанием текущего уровня

Levelup — следующий уровень развития

God — +10 уровней для вас и +8 для вашего питомца

Heal — восполняет все здоровье героя

Large Chest — код-облом: призывает огромный, но совершенно пустой сундук

имя монстра — призывает указанного монстра

название предмета — дает указанный предмет

King Arthur: The Role-playing Wargame

Вызовите на экран консоль нажатием **Ctrl** + **Shift** + **1** и набирайте коды:

SetSpeed x y — устанавливает скорость передвижения юнита (**x** — номер юнита, **y** — скорость)

GetSpeed x — показывает скорость юнита **x**

Artifact x y — дает (или отнимает, если он уже есть) артефакт указанному герою (**x** — имя героя, **y** — название артефакта; артефактов очень много, поэтому их список ищите в разделе **Кодекс** на диске к журналу, в нашей глобальной базе кодов)

SetXP x — устанавливает на **x** количество опыта выделенного героя

AddXP x — дает **x** очков опыта выделенному герою

AddUnitXP4Army — повышает опыт юнитов в выделенной армии

GiveVP — дает очки победы

GiveVPTreshold — устанавливает необходимое для победы количество очков

GetStrength — показывает подробную информацию о выбранном юните

GivePoints — прибавляет здоровья и маны выбранному юниту

FinishActiveQuest — завершает текущий квест

AddSkill x — дает способность с именем **x** выбранному герою

GiveLady — женит выбранного героя

GiveArmyUnit x — призывает юнит **x** в армию выбранного героя (имена юнитов также ищите на нашем диске)

GiveFaith x — дает **x** веры (x=-20...20)

GiveVirtue x — дает **x** добродетели (x=-20...20)

GiveMoney x — дает **x** золота

GiveFood — дает еды

AutoBattleGodMode — бессмертие в автоматических битвах

DeclareWarToHuman — выбранный правитель объявляет игроку войну

DisableArcheryDamage — лучники не наносят повреждений

EnableArcheryDamage — отключает предыдущий код

KillAll — убивает всех юнитов выбранного героя

WinBattle x — игрок **x** побеждает в сражении

LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues

Поставьте игру на паузу и в появившемся меню выберите пункт **Enter Cheat Codes**. Здесь набирайте:

7EQF47 — открывает боксера

WL4T6N — Довченко

PGWSEA, **FGLKY5**, **DZFY9S**, **M4C34K**, **2W8QR3**, **QUNZUT**, **J2XS97**, **3FQFKS** — разные версии Индианы Джонса

7AWX3J — Лао Че

P4PCDY — Мак

U7SMVK — манекен взрослой женщины

QPWDMM — взрослого мужчины

3PG5EL — маленькой девочки

2UJQWC — маленького мальчика

82RMC2 — Мола Рэм

2GK562 — Генри Джонс Третий

4C5AKH — Генри Джонс Первый

FTL48S — Рене Беллок

E88YRP — Салах

94RUAJ — Вилли-певец

3Z7PJX — быстрая починка

6JBB65 — бессмертие

FQGPYH — силуэты вместо героев

U38VJP — в два раза больше фишек LEGO

PEHHPZ — в три раза

UXGTB3 — в четыре

XWJ5EY — в шесть

S5UZCP — в восемь

V7JYBU — в десять

XYAN83 — быстрое копание

Y9TE98 — маскировка

SNXC2F — быстрая сборка

SZFAAE — «грязные» деньги

TUXNZF — бесстрашие

TY9P4U — скользкий пол

UU3VSC — можно бибикать, управляя транспортом

PXT4UP — призывает НЛО

7VLKAF — биплан

YLG2TN — старый автомобиль

BC5PTY — «роллс-ройс»

RM3E84 — самолет

Zombie Driver

В каталоге с игрой есть папка **Packs**, а в ней — архив **Pak0.zip**. Откройте его при помощи **WinRAR** (или встроенными средствами Windows). Внутри вы найдете огромное количество конфигурационных файлов, которые можно отредактировать на свой вкус. Ниже — несколько самых полезных изменений.

В папке **Scripts/Cars** лежат настройки всех транспортных средств в игре. Открывайте «Блокнотом» любые из них и ищите такие строки:

<params>

<health value=«350»/>

Измените число 350 на что-нибудь очень большое (скажем, 1000000), и этот автомобиль в игре станет практически неуничтожаемым.

В папке **Scripts/GameRules** откройте «Блокнотом» файл **upgrade_prices.xml**. В нем прописаны цены апгрейдов. В строках вида **<item name=«machinegun1» price=«2000» />** поменяйте число после слова price (2000 в нашем примере) на 1, и это улучшение станет практически бесплатным.

В папке **Scripts/Weapons** находятся файлы с настройками оружия. Открывайте их «Блокнотом» и ищите строки наподобие этих:

<damage value=«800» />

<clipSize value=«500» />

Первая строка отвечает за повреждения, наносимые этим оружием (чем больше цифра, тем разрушительнее пушка), а вторая — за количество боеприпасов (чем больше цифра, тем больше патронов).

Предтечи

В папке **C:\Documents and Settings\All Users\Документы\Precursors\Ini** отыщите файл **Enginesettings.ini** и откройте его «Блокнотом». В блоке **[Console]** найдите строку **Enabled=0** и замените **0** на **1**. В самой игре давите на тильду (~) и вбивайте коды:

addarmor x — дает x брони (здесь и далее x — число)

addhealth x — x здоровья

set clip 1 — режим полета (чтобы выключить, наберите код еще раз)

allmoney x — x денег

add_hyperfuel x — x горючего

God — бессмертие

supergod — враги не замечают игрока

Clockspeed x — устанавливает скорость игры (x = 0.1...100)

rpgrules — позволяет использовать любую технику

movetosmid x — перемещает вас на локацию с номером x

siderel x z — дает z репутации для фракции x (всего их 7)

allweapons — все оружие

addsid название — дает указанный предмет

printpointedchar — показывает данные о предмете под курсором, в том числе и его название для использования в предыдущем коде

drawhud — убирает интерфейс (наберите еще раз, чтобы вернуть его на место)

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

Dragon Age: Origins

В локации «Убежище» (Haven), в самом начале деревни, за первым домом с правой стороны можно обнаружить кладбище. Но не простое, а юморное — на каждой могилке разработчики написали какую-нибудь шутку, например: «С любовью, мультиплееру»; «Жду возрождения. 9... 8...» — *Александр Кашин*

Simon the Sorcerer: Who'd Even Want Contact?!

На космическом корабле после того, как вы установили голосовой интерфейс Полли в панель управления звездолета, во время перезагрузки систем корабля можно услышать комбинацию **Ctrl** + **Shift** + **Alt** + **F1**. Если нажать эти клавиши, на экране появится фотография разработчиков вместе с некоторыми героями игры. — *Дмитрий Сухов*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

The Saboteur

В игре есть легкий (правда, нудный) способ заработка очков контрабанды. Нужно найти вышку с зениткой (они разбросаны по всему городу), отвоевать ее у фашистов и сбивать дирижабли. За каждый уничтоженный цеппелин вы получаете по 50 очков, при этом новые дирижабли появляются очень быстро. За свое здоровье можно не волноваться: немцы обратно на вышку подняться не способны. Иногда прилетают пули снизу, но случается это редко. — *Алексей Денисов*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

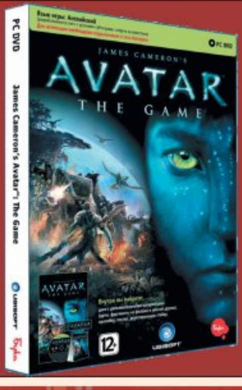
К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **James Cameron's Avatar** от компании «**Бука**». Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.



ТЕСТ НОМЕР 2 ФЕВРАЛЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой ***проверенной*** *информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Мы считаем, что все указанные ниже игры серии **Command & Conquer** были стратегиями в реальном времени. Проверьте, не затесалась ли в список ошибка?

А. Command & Conquer

Б. Command & Conquer: Tiberian Sun

В. Command & Conquer: The Covert Operations

Г. Command & Conquer: Renegade

Д. Command & Conquer: Generals

2. Какая из этих рас есть как во вселенной Warhammer 40 000 (научно-фантастический сеттинг), так и во вселенной Warhammer (фэнтезийный сеттинг)?

А. Люди-ящеры

Б. Эльдары

В. Орки

Г. Гномы

Д. Нежить

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Дебютная игра серии **Medal of Honor** вышла вовсе не на PC, а на первой PlayStation. Причем на компьютер она так и не была портирована.

А. Истину глаголете.

Б. Не было такого.

4. Имя Джеймса Кэмерона не зря вынесено в название игры **James Cameron's Avatar: The Game** — он принимал самое активнейшее участие в ее разработке.

А. Все верно, мастер кино попытался стать еще и мастером компьютерных игр.

Б. Бред, да и только. У Джеймса и с фильмом дел было по горло.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

5.

— I'll pick you up in three hours.

— Don't bother, mate. This is a one-way flight.

— Then good luck.

(— Я заберу вас через три часа.

— Не беспокойся, приятель. Это билет в один конец.

— Тогда удачи.)

А. James Cameron's Avatar: The Game

Б. Wolfenstein

В. Batman: Arkham Asylum

Г. Dragon Age: Origins

Д. Call of Duty: Modern Warfare 2

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

А. Gyromancer

Б. Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

В. Puzzle Quest: Galactrix

Г. Bejeweled Twist

Д. 7 Wonders: Treasures of Seven

7. Проверим, насколько усердно вы сражались в мультиплеере **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Сколько нужно совершить убийств подряд, чтобы вызвать на подмогу самолет AC-130?

А. 11

Б. 13

В. 15

Г. 21

Д. 25

Призы

Пять коробок с игрой «**Крылатые хищники**» от компании **Gaijin Entertainment** и фирмы «**1С-СофтКлаб**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

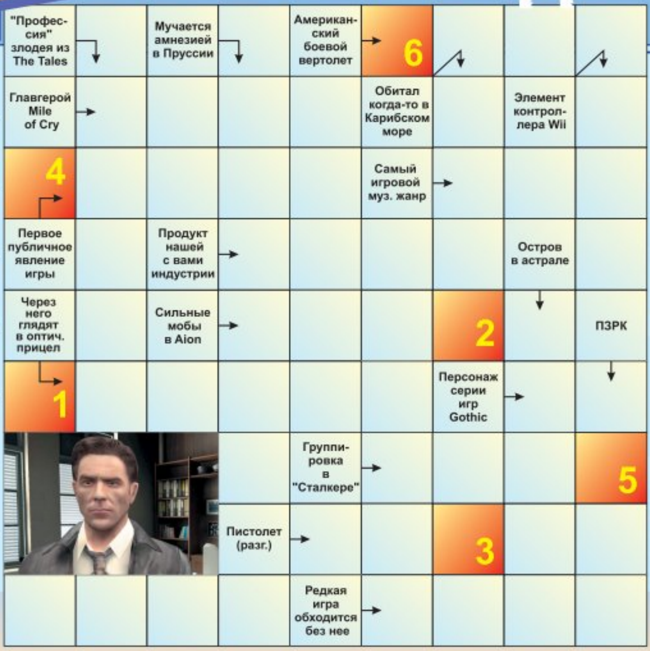
1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой «**Тест 2. Февраль**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой «**Тест 2. Февраль**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 2. Февраль»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

СКАНВОРД НОМЕР 2 ФЕВРАЛЬ

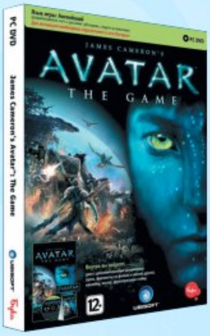


Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

Пять коробок с игрой **James Cameron's Avatar: The Game** от компании «**Бука**».



Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 2. Февраль**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 2. Февраль**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Сканворд 2. Февраль**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

Фотографическая память 2. ФЕВРАЛЬ

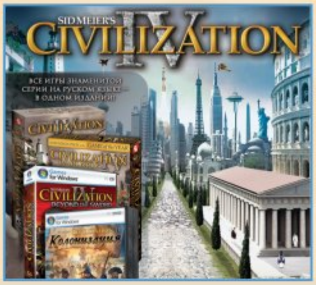
Орзаммар | Редклифф | Башня магов | Эльфийская деревня | Денерим

Правила

Вам нужно правильно указать, какие локации из игры **Dragon Age: Origins** изображены на картинках. Например: 1 — Редклифф, 2 — Орзаммар и т.д.

Призы

Пятеро победителей получат по коробке с игрой «**Civilization 4: Полное собрание**» от фирмы «**1С-СофтКлаб**».



Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 2. Февраль**»

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 2. Февраль**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 2. Февраль»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №12/2009

Тест №12. Декабрь

Правильные ответы

1. Б (**BioWare** не имеет никакого отношения к игре **Drakensang: The Dark Eye**).

2. Д (битвы в разваливающемся многоэтажном здании не было в **Call of Duty 4: Modern Warfare**).

3. А (в **Borderlands** характеристики монстров действительно генерируются игрой на лету).

4. А («**Машинариум**» создал тот же человек, что и обе части «**Самороста**»).

5. Г (цитата из Borderlands).

6. Б (скриншот из Dragon Age: Origins).

7. Д (во вселенной «Звездных войн» «удушение силой» используют исключительно адепты темной стороны Силы).

Победители

Писем с правильными ответами: 329. Из них 38 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителем становится:

Илья Семенов (с. Красноселки)

Призы

Руль с педалями и коробкой передач (с ручным тормозом) **Gametrix Viper** от компании **Blade** (***www.blade.ru***).

Сканворд №12. Декабрь

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Брик, щит, борг, акула, Боло, седан, Рэй, Интел, дзот, ура, сбой, Киев, флагман. По вертикали: бубен, Эдди, Иран, онлайн, Йозеф. Ключевое слово: **конфликт**.

Победители

Писем с правильными ответами: 592. Из них 53 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Максим Жимашин (Иркутск, тел. +7 950 *** 56 76)
2. Тимофей Протасов (Тюмень)

Призы

Победитель награждается сумкой для ноутбуков **Sahara**, а призер — чехлом для PSP от компании **Golla** (***www.golla-bags.ru***).

Фотографическая память №12. Декабрь

Правильные ответы (Resident Evil 5)

5, 1, 2, 4, 3

Победители

Писем с правильными ответами: 983. Из них 152 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Никита Шибанов (Сургут)
2. Денис Останин (Самара)
3. Артем Ярилов (Мегион)
4. Антон Денисов (Челябинск, тел. +7 909 *** 72 97)
5. Денислам Зарипов (Челябинск)

Призы

Пять коробок с игрой **Call of Duty: Modern Warfare 2** от фирмы **«1С-СофтКлаб»**.

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 1 — Редклифф, 2 — Орзаммар и т.д.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 2. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 2. Февраль**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:
CONTEST@IGROMANIA.RU для **«Теста»**,
SKANWORD@IGROMANIA.RU для **«Сканворда»**,
FOTO@IGROMANIA.RU для **«Фотографической памяти»**.

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **Москва, 111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **февральские** конкурсы принимаются до **28.02.2010**. Итоги будут подведены в **апрельском** номере журнала.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

РОДАЖЕ! УЖЕ В ПРОДАЖЕ! УЖЕ В ПРОДАЖЕ! УЖЕ В ПРОДАЖЕ! УЖЕ В ПРОДАЖЕ! УЖЕ В ПРОДАЖЕ! УЖЕ

Игорь Асанов

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Resident Evil 4

ДАТА ВЫХОДА	2004
ЖАНР	Экшен от третьего лица
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Capcom

В свое время **Resident Evil 4** стал не только лучшей игрой на устаревающей консоли Nintendo GameCube, но и во многом определил внешний вид всех экшенов от третьего лица на ближайшие пять лет. Обе части **Gears of War**, **Uncharted** и главный идейный противник, **Silent Hill** (ко времени пятой части) переместили камеру за плечо главного героя, позволяя точно целиться (персонаж при этом замедлялся) и иногда пользоваться укрытиями. Да чего уж там — даже относительно недавний Resident Evil 5, несмотря на смену места действия, повторяет RE 4 почти покадрово. Команда под руководством Синдзи Миками (впервые со времен первой части вернувшегося в кресло продюсера) за время разработки выбросила на помойку несколько вариантов будущей игры (один из них, впрочем, возродился потом в виде **Devil May Cry**), а в итоге удивила всех и каждого. Традиционные хорроры с медленными, тупыми зомби и сложными головоломками после **Resident Evil 4** оказались в неловком положении — в них просто никто не захотел играть. Лучше всех усвоил уроки, не потеряв при этом индивидуальности, только прошлогодний **Alone in the Dark**, но французам не хватило главного конька японцев — дотошности. Каждый уровень RE 4 был просчитан до сантиметра, а патроны кончались как раз в тот момент, когда вы добивали последнего врагаботинком. Это и делало даже кривую PC-версию такой притягательной — мало кто проходил игру лишь один раз.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Need for Speed 5: Porsche Unleashed

ДАТА ВЫХОДА	2000
ЖАНР	Симулятор Porsche
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/EA Canada

В родословной **Need for Speed** было достаточно много удачных, провальных, да и просто «никаких» частей, но для **Porsche Unleashed** все перечисленные ярлыки выглядят одинаково плоскими. В эту игру можно было влюбиться раз и навсегда из-за одного только вида заходящего солнца, которое наблюдаешь, проезжая вдоль средиземноморского побережья в открытом «Порше» 1960 года. Беспроигрышная, казалось бы, затея отметить 50-летний юбилей немецкой марки выпуском именной видеоигры обернулась полным коммерческим провалом (после которого в **Electronic Arts** почти поставили на серии крест) и самой странной частью NFS за все годы выпуска. Вместо агрессивных «Ламборгини» — трогательные лупоглазые «Порше» первых выпусков, которые с трудом разгонялись до 140 км/ч, но даже на меньшей скорости так и норовили развернуться поперек дороги. Физика в игре создавалась при активном участии инженеров марки и была максимально приближена к реальности, что автоматически исключало полеты на скорости в 300 км/ч и драки с полицейскими вертолетами. Это наверняка и отпугнуло массового покупателя, зато когда теперь, спустя 10 лет, очаровательная девушка просит вспомнить «старую игру, в которой были красивые осенние пейзажи и двери у машин открывались со звуком «чмок-чмок», Porsche Unleashed по-прежнему вне конкуренции.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity

ДАТА ВЫХОДА	1995
ЖАНР	Похабный квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Viacom New Media

Двое мультяшных подростков, нарисованных в 1991 году Майком Джаджем, стали не только блестящей карикатурой на поколение, воспитанное телевизором (сам мультсериал, напомним, выходил на канале MTV), но и первым действительно злым и неполиткорректным мультиком в истории. Двое придурков пубертатного возраста последовательно воплощали в жизнь все постулаты, почерпнутые ими из «ящика», между делом слушали тяжелую музыку и постоянно попадали в идиотские ситуации, вызванные твердой уверенностью, что «им наконец-то дадут». А еще снимались в клипах (в том числе у AC/DC и Шер), побывали в гостях на шоу Дэвида Леттермана, стали героями двух полнометражек и нескольких видеоигр. Лучшая из них — **Beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity** — была довольно традиционным для своего времени point & click квестом, эдаким Sam & Max про MTV и сортирный юмор. Задания в духе «плюнь на голову директору», «сожги муравьев при помощи лупы» и особенно «сыграй соло на воздушной гитаре» дополнялись едкими комментариями по поводу всего происходящего: «Эй, чувак, мы нашли лупу — давай с ее помощью отыщем твой пенис?» В общем — это было круто, пельмень.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Michael Jackson's Moonwalker

ДАТА ВЫХОДА	1990
ЖАНР	Beat It!
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	SEGA

Игра, в которой живой (хоть и пиксельный) Майкл Джексон танцует Thriller на фоне могильных надгробий, ходит лунной походкой по головам врагов и спасает детей (все, кто подумал что-то дурное, вон из класса), не могла быть плохой просто по определению. Но она была. Как и многие другие платформеры того времени, **Moonwalker** был жутко сложен: пройти уровень, пропустив хоть одного похищенного ребенка, было невозможно, а враги перли изо всех дверей, не особо проникаясь ритмом танцевальных движений Майкла. Движений, к слову, было довольно много — чего стоит хотя бы летающая шляпа, которая заменяла собой бумеранг, или фирменный жест тазом при исполнении Billie Jean. Все это (как и восьмибитные обработки Smooth Criminal, Billie Jean или Beat It, звучащие на фоне) выглядело забавно, хотя сам процесс быстро надоедал, а уровней было всего пять. Сегодня игра предсказуемо обрела культовый статус, а цена картриджей на аукционе eBay взлетела до небес. Впрочем, затанцевать врагов до смерти можно при помощи любого эмулятора SEGA Genesis, но мы бы посоветовали просто еще разок послушать музыку Джексона — она, в отличие от игр, не стареет.

ПОПУЛЯРНЫЕ

Электронные книги

EXPLAY

WWW.BOOK.EXPLAY.RU

на правах рекламы

БЕНИСИО
ДЕЛЬ ТОРО
ЭНТОНИ
ХОПКИНС
ЭМИЛИ
БЛАНТ
ХЬЮГО
УИВИНГ
ЧЕЛОВЕК-ВОЛК
БОЙСЯ ПОЛНОЙ ЛУНЫ
В КИНО С 23 ФЕВРАЛЯ
www.thewolfmanmovie.com
www.wolf-man.ru
A UNIVERSAL PICTURE
реклама